SHARP ● ATARI ● SEGA ● SPECTRUM ● COMMODORE 64 ● VIC 20 ● MSX ● COLECOVISION ● LEONARDO ● APPLE ● INTELLIVISION

GRUPPO EDITORIALE JACKSON
DIVISIONE PERIODICI

VIDEO GIOCHI & COMPUTER

Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

LA PRIMA E UNICA RIVISTA ITALIANA DI VIDEOGAMES E **GIOCOMPUTER**

L'AVVENTURA E' L'AVVENTURA

LA MAPPA DI SPIDERMAN

AL BAR: MARBLE MADNESS

SETTEMBRE
1986
L. 4.000

SOLUTIONS

VIDEOREGISTRAZIONE
STRUMENTI MUSICALI
ALTA FEDELTA'
HOME VIDEO

SIM HI-FI IVES

CAR STEREO
TELEVISIONE
HOME COMPUTER

20° salone internazionale della musica e high fidelity
international video and consumer electronics show

4·8 settembre 1986
fiera milano

Ingresso: Porta Meccanica (P.zza Amendola)
Orario: 9,00-18,00
Giornata professionale: lunedì 8 settembre
(senza ammissione del pubblico)

ASSOEXPO

Segreteria Generale
SIM-HI-FI-IVES
Via Domenichino, 11 - 20149 Milano
Tel. (02) 4815541 ric. aut. - Telex 313627

VIVA i giovani 86

HI FI

Strumenti musicali, Apparecchiature HI-FI, Musica incisa, Videoregistrazione, Televisione, Elettronica di consumo, Videogiochi, Home computers

ESPRIMI IL TUO TALENTO

- DIECI VIDEOLEZIONI (fascicoli con cassetta) SOFTWARE PER C64/128 E C64 PERSONAL COMPUTER
- DA RILEGARE IN UNO SPLENDIDO VOLUME
- IN EDICOLA OGNI 15 GIORNI A L. 8.000

CON LA 1° LEZIONE
LA FAVOLOSA
SCACCHIERA
ELETTRONICA

La prima grande opera a fascicoli con cassetta software per imparare in modo interattivo i segreti del millenario gioco degli scacchi.

A SCUOLA DI SCACCHI

STORIA, TEORIA E PRATICA PER PRINCIPIANTI ED ESPERTI

Chi sono veramente Karpov e Kasparov?
Come è nato e come si è diffuso nei secoli questo nobile gioco?
Come riuscire a vincere tutte le partite?
Scopri tutti i segreti dei grandi campioni, le loro mosse più abili e famose e le strategie di gioco.
Un'opera rivoluzionaria da leggere, da consultare, da giocare.

- DIECI LEZIONI (fascicoli con cassetta) SOFTWARE PER C64/128 E C64 PERSONAL COMPUTER
- DA RILEGARE IN UNO SPLENDIDO VOLUME
- IN EDICOLA OGNI 15 GIORNI A L. 8.000

Per esaltare le tue capacità artistiche per imparare a capire tutte le applicazioni possibili di grafica con il computer.

CORSO DI grafica 64 128

STRUMENTI, APPLICAZIONI E IMMAGINI COL COMPUTER

Troverai tutti i consigli, i trucchi, i suggerimenti e gli aiuti necessari per sfruttare le potenzialità grafiche del computer in modo nuovo e originale. Dall'architettura all'abbigliamento, dalle auto al mondo dello spettacolo, non c'è settore in cui la computer graphics non sia applicata, prova anche tu con il tuo Commodore.

IN EDICOLA DUE MOSSE VINCENTI JACKSON

SOMM

IL POSTO DELLA POSTA 6

HIT GAMES 12
CLASSIFICHE DEI GIOCHI PIÙ AMATI E PIÙ VENDUTI

READY 14
FATTI, NOTIZIE CURIOSITÀ DAL MONDO DEL GIOCO ELETTRONICO

GIOCOMPUTER 18
QUESTO MESE GIOCHIAMO CON:
COMMODORE: ACTION BYKER, SUPER ZAXON, ROAD RACE, GO, SHADOW FIRE TUNER, IL MISTERO DELLA PIRAMIDE, LAW OF THE WEST
SPECTRUM: GLASS, COMBAT LINX
ATARI: UFO VELOCI COME IL FULMINE, FLIP SIDE
MSX: STOP THE EXPRESS

AL BAR I GRANDI A GETTONE. 34
MARBLE MADNESS
STOMPIN'
PST, PSST... TRUCCHI, SEGRETI, CURIOSITÀ DEI VIDEOGIOCHI DA BAR

GRUPPO EDITORIALE JACKSON s.r.l.
MILANO - LONDRA - S. FRANCISCO
DIREZIONE, REDAZIONI E AMMINISTRAZIONE
Via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Telefoni: 68-03-68 - 68.00.54 - 68.90.951-2-3-4-5 - Telex: 333436 GEJIT
SEDE LEGALE: Via G. Pozzone, 5 - 20121 Milano
DIRETTORE RESPONSABILE
Paolo Reina
DIREZIONE EDITORIALE
Daniele Comboni
DIREZIONE DIVISIONE PERIODICI
Dario Tiengo
DIREZIONE DIVISIONE LIBRI E GRANDI OPERE
Roberto Pancaldi
DIREZIONE AMMINISTRATIVA
Giuliano Di Chiano
UFFICIO ABBONAMENTI
Tel. (02) 68.80.951 (5 linee ricerca automatica)
CONSOCIATE ESTERE
USA GEJ Publishing Group, Inc. 1307 South Mary Avenue Sunnyvale. CA 940
Tel. (408) 7730103-7730138 - Telex 0025/49959972 GEJ PUBL SUVL
U.K. GEJ Publishing Ltd 18/Oxford Street London WIR 1AJ
Tel. (01) 432931 - Telex (051) 21248

Il Gruppo Editoriale Jackson è iscritto nel registro Nazionale della stampa al n. 117 vo. 2 - foglio 129 in data 17.8.1982.

Associato all'Uspi Unione Stampa Periodica Italiana

DIRETTORE
Riccardo Albini

REDAZIONE
Benedetta Torrani (Capo della Redazione)
Alberto Rossetti
Maurizio Miccoli
Paola Burolla (segreteria)

GRAFICA
Vincenzo Pontrelli

ARIO

40 VIDEOCAMPIONI QUATTRO CHIACCHIERE CON I GIOCATORI PIÙ IN GAMBA DEL MESE

42 L'AVVENTURA È L'AVVENTURA
LA "PAGINA AMICA" DI OGNI AVVENTURIERO

44 ATLANTE
LA MAPPA DI SPIDERMAN

46 DI FRONTE AL COMPUTER
I PROGRAMMI DEI LETTORI
GHOST NUMBERS (C64)
MSX GOLF
VIVA IL LUCKY

54 BONUS
GARE, RECORD E VIDEOATLETI

63 IL MERCATO
GUIDA COMPLETA CON I PREZZI DI VIDEOGIOCHI E DINTORNI

AVVISO AI LETTORI E AGLI ABBONATI

Ci scusiamo per i ritardi nelle uscite della rivista e per il fatto che, nei mesi estivi, la rivista non sia stata pubblicata.
Assicuriamo i lettori che dal 1 Ottobre VIDEOGIOCHI uscirà puntualmente in edicola ogni mese con un nuovo formato, una nuova grafica e un prezzo ridotto a L. 2.000.
Ci auguriamo che la nuova veste di VIDEOGIOCHI incontri un consenso ancora maggiore da parte vostra.
Informiamo inoltre gli abbonati che, in virtù della riduzione di prezzo, riceveranno un numero di riviste doppio rispetto al loro attuale credito.

HANNO COLLABORATO
Stefano Tucciarelli
Gabriele Petris
Fabrizio Guccione
Fabio d'Italia
Aldessandro Diano
RCC
Giacomo Selmi
Massimo Jacomelli
Bill M. Vecchi
Danilo Lamera
Marco Gussoni

Collaboreranno a questo numero tutti i lettori che lo leggeranno, che lo indicheranno ai loro amici, parenti e conoscenti, che scriveranno lettere, compileranno alle iniziative.

CONCESSIONARIA ESCLUSIVA DI PUBBLICITÀ
J. ADVERTISING S.r.l. - V.le Restelli 5 - 20124 Milano
Tel. 02/6882895-6882458-6880606
Telex 316213 REINA I
Uffici regionali in tutta Italia.

Autorizzazione alla pubblicazione:
Trib. di Milano n. 455 del 27-22-1982
Stampa: Industrie Grafiche Pievesi - Pavia
Spedizione in abb. postale Gruppo III/70.
Prezzo della rivista L. 4.000
Numero arretrato L. 8.000. Abbonamento annuo L. 33.000
per l'Estero L. 66.000
Per i versamenti utilizzare il Conto Corrente Postale
numero 11666203 intestato a Jackson Milano

il posto della posta

UNA SERIE DI DOMANDE

Carissima redazione di VideoGiochi & Computer.
Oltre a farvi i complimenti per la vostra bella rivista, vi scrivo per farvi alcune domande. Io sono un possessore di un CBM 64 con tanto di disk drive, ho 15 anni ed abito a Torino.
1) Esiste una versione di Match Day per il 64?
2) Esiste una versione di Ye Ar Kung Fu, Elevator e .....? Sempre per il 64.
3) Nei numeri arretrati di videogiochi avete scritto la recensione di F 15 STRIKE EAGLE, ma non avete specificato come si fa a far apparire la strumentazione del tettuccio.
4) Ho visto il record di SKRAMBLE nella Hit-Bit. L'ho battuto ma il mio gioco pur essendo uguale a Skramble cambia nome vale lo stesso?
5) Una regola della Hit-Bit dice che vicino ai record ci devono essere le iniziali del nome e del cognome ma in alcuni giochi non si possono mettere, valgono ugualmente i record?
Vi prego con tutto il cuore di pubblicarmi queste domande che mi assillano mattina e sera, con questo vi saluto e mi auguro di vedere questa lettera PUBBLICATA!!!

Morris Gasperini (To)

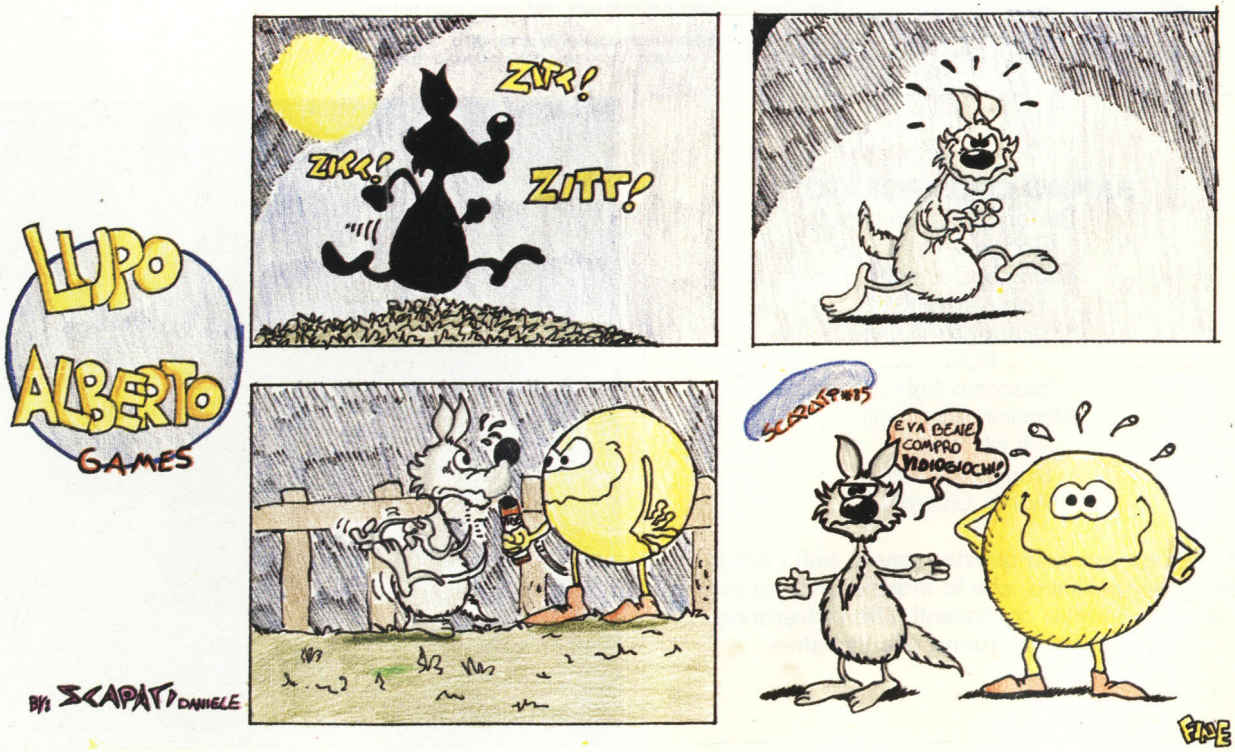
1) Non ancora, ma sappiamo che la Ocean ha in progetto di realizzarla.
2) Ye Ar Kung Fu esiste anche nella versione per Commodore ed è prodotto dalla Imagine. Di Elevator non sappiamo niente, mentre il terzo titolo non riusciamo a decifrarlo dalla tua calligrafia.
3) Petris e Guccione i recensori di F15 Strike Eagle, ci dicono che la strumentazione del tettuccio appare automaticamente: non c'è bisogno di richiamarla..
4) No, non vale.
5) Per i giochi che non prevedono le iniziali, ovviamente, si può fare a meno di metterle.
Ciao Morris, continua a giocare e non ti far troppo assillare dalle domande.

A DOMANDA RISPONDE

Quando arriverà il software ad hoc per il 128?
Quanto costa il nuovo disk drive 1570 e il nuovo monitor 1901?

Benini Fernando (Abbiategrasso)

Sono già disponibili il Super Script, un potente word processing e il Superbase, una data base integrabile con il Super Script e il Vizawriter. Inoltre dovrebbe essere disponibile il software integrato ed a icone Jane comprendente Wp, foglio elettronico e gestione archivi ed il MICRO ILLUSTRATOR che permette di realizzare ottimi lavori di grafica.
Il nuovo monitor ad alta risoluzione con lo schermo da 13" e a 40 o 80 colonne costa, secondo il listino Commodore, 650.000 lire mentre il nuovo drive 830.000 lire. Ambedue i prezzi sono Iva esclusa.



I VIDEOSEMIDEI DELL'ANTICA GRECIA

Anche nell'antica Grecia esistevano i videogiochi. La loro esistenza, però, è sempre stata coperta da un velo di leggenda.
Esistevano innumerevoli Videodei, maggiori e minori, alcuni supremi comandanti ed altri alacri lavoratori.
I due Videodei più potenti, che avevano come sudditi tutti gli altri, secondo una precisa scala gerarchica, erano il Fato e la Fortuna. La dea Fortuna aveva un buffo nome: Sinclair, e veniva da una grande e lontana isola nordica. Il dio Fato proveniva nientemeno che da oltre le mitiche colonne d'Ercole (antico dio dal secondo nome di Mario) e si chiamava Silicon Valley. Da loro dipendeva la vita di tutti gli altri Videodei minori. Ne nomineremo qualcuno: i due servitori fedeli della dea Fortuna-Sinclair: il dio Psion e il dio Ultimate; il dio Hardware, che forgiava nella sua officina i chip; la dea della Pace Automata UK; il dio delle Catastrofi Vortex; il dio del Mare Ocean; il dio della Avventura Infocom; il dio della Strategia Ozark Softscape; il dio della Parola e del Linguaggio, Basic, ed altri ancora.
Tutti gli dei vivevano sul Videolimpo, e si servivano dei Videosemidei per far conoscere le loro vicende ai comuni mortali, che dovevano venerarli e usare i loro prodotti.
Ma chi erano questi Videosemidei? Essenzialmente erano degli scrittori e il loro compito era quello di smistare da una parte, le notizie che arrivavano a loro dai Videodei, e dall'altra le domande, richieste, lavori, inviate dai comuni mortali.
Essi creavano così un dispaccio, che usciva ogni mese e che portava il nome di Videogiochi. La zona di lavoro di questi predecessori si trovava nella zona della stazione centrale di partenze delle quadrighe, ad Atene. Grazie a loro i comuni mortali evitavano di brancolare nel buio a sentir parlare di hardware, software, basic, Sinclair, Silicon Valley, Commodore, ecc.
Oggi, che la tecnologia è scienza e non più leggenda, non esistono più i Videodei, che si chiamano Case Produttrici di hardware e di software, e non esistono più i Videosemidei, ma la Redazione di Videogiochi, che sta in via Rosellini, non molto lontano dalla zona della Stazione Centrale Ferroviaria di Milano (scusate la rima N.d.Autore).
Cionostante, grazie a Videogiochi, oggi, i comuni mortali (cioè i computeristi N.d.Autore), evitano di brancolare nel buio a sentir parlare di hardware, software, basic, Sinclair, Silicon Valley, Commodore, ecc.

A B G (Andrea Brenna)

1) È vero che il 128 non può usufruire dei 128 K e perché?
2) Qual è il chip del suono?
3) È vero che ha tre diverse CPU?
4) Qual è il suo prezzo?

Vincezo Cirinele (Verbicaro)

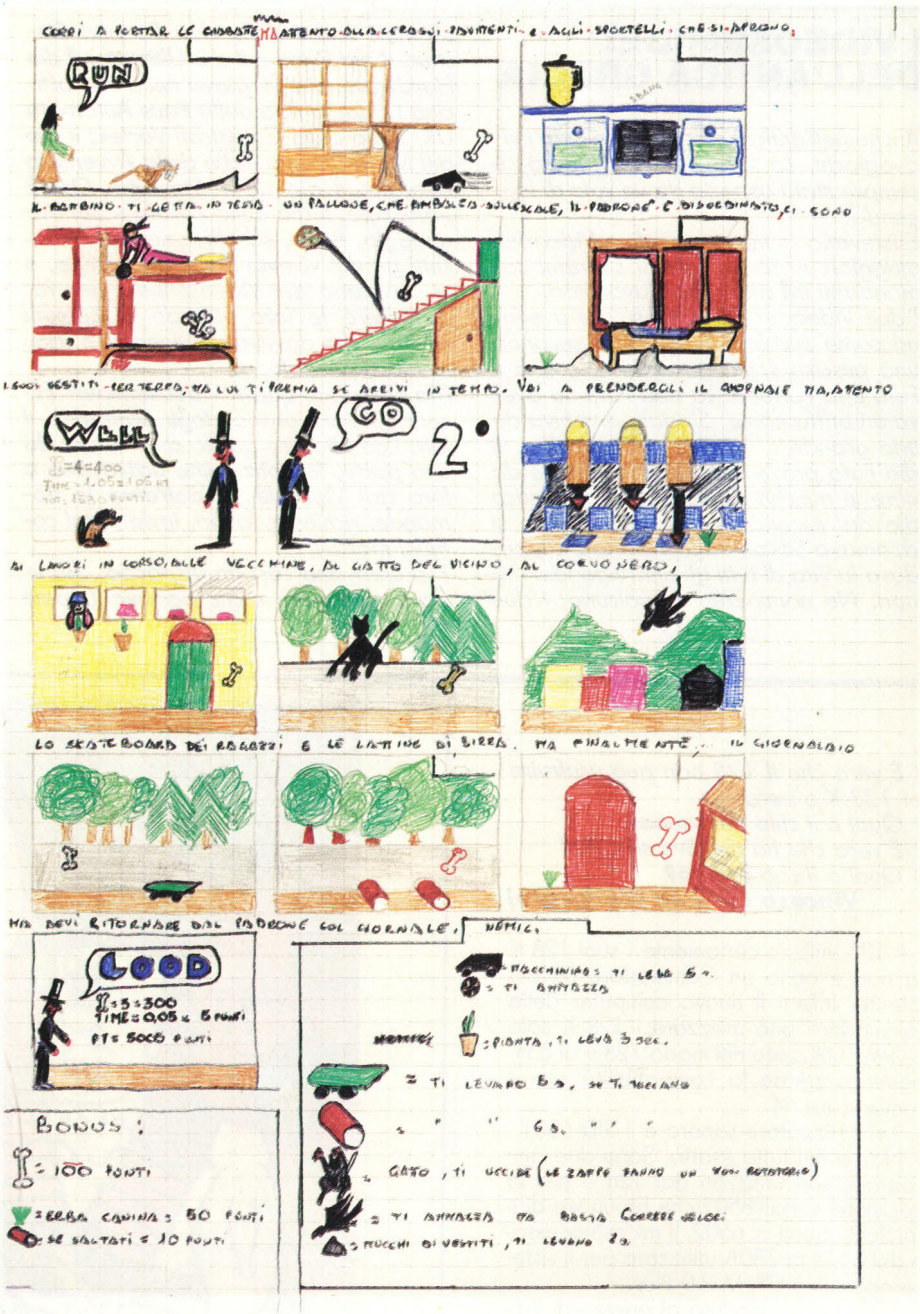
1) Il 128 utilizza certamente i suoi 128 K ma non è certo un Commodore 64 più potente. Infatti il nuovo computer della Commodore può utilizzare i 128 K solo se viene utilizzato nel modo 128 e di conseguenza perde la compatibilità con il Commodore 64.
2) Il sintetizzatore sonoro è il SID 6581.
3) Non è del tutto esatto. Sono due i microprocessori utilizzati dal 128 e per la precisione sono l'8502 che ha un set di istruzioni uguali al 6502, il microprocessore del 64, e lo Z80A utilizzato per il sistema operativo CP/M 3.0 Plus.
4) Il 128 viene venduto al prezzo di listino della Commodore di 650.000 lire iva esclusa.

Vorrei sapere se esistono versioni per lo Spectrum dei giochi della Lucasfilm.

Claudio Canicattì (Torino)

Al momento è disponibile per lo Spectrum solo Ballblazer. Per ulteriori informazione consigliamo di rivolgersi alla NBC, la casa distributrice del software Activision in Italia. Il suo indirizzo è: NBC Via McMahon 19, MILANO.

VIDEOGIOCO DEL MESE



IL GIORNO DI MERRY

Il nostro povero cagnolino deve fare tutto ciò che gli ordinano i suoi padroni. Primo schema: Merry deve portare le pantofole al padrone, attraversando molte stanze di quella grande casa, dovrà stare attento a: il bambino che gli getta in testa il pallone, la macchinina che associata alla cera dei pavimenti cercherà di fermarlo, il pallone che rimbalza sulle scale e i mucchi di vestiti nella camera del padrone.
Secondo schema: arrivato finalmente dal padrone, questi lo manda a prendere il giornale ma sulla strada ci sono molti pericoli; sul marciapiede ci sono i lavori in corso, dei grandi martelli pneumatici sbarrano la strada al nostro Merry, ma questi non si perde d'animo e passa sotto i martelloni fra un colpo e l'altro. Ma il gatto dei vicini con le sue unghie cerca di graffiare Merry, per fortuna le zampe del gatto fanno un movimento rotatorio e il cagnolino potrà passare sotto di esse. Dovrà poi guardarsi dagli skateboard, dal corvo nero e dalle latte di birra fatte rotolare contro di lui. Arrivato dal giornalaio Merry dovrà prendere il giornale e ritornare a casa per la stessa strada.
Per fare punti Merry dovrà prendere tutte le ossa che trova per strada, saltare le lattine di birra e impiegare il minor tempo possibile. Si hanno infatti 2.30 minuti per completare il primo schema, e ben 4.00 per il secondo. Alla fine il punteggio si calcola così: se alla fine si arriva con 1.50 minuti il punteggio sarà di 150 punti (oltre al resto); con 2.03 di tempo i punti saranno invece 203, e così via.

Giopp Loris

IL COMMODORE DIVENTA UNO SPECTRUM?

Spettabile redazione di V.G.,
io sono un ragazzo di 16 anni innamorato pazzo di computer (per questo ho tutti i numeri della Vostra fantasmagorica rivista, che io ritengo la migliore in assoluto). Io mi limito a scriverVi solo ora perché ho un problema: io mi sono sempre interessato, non solo del computer che ho attualmente (Commodore 64), ma anche di altri, tipo ZX Spectrum e Vic 20. Infatti posseggo un programma che trasforma il mio computer in Spectrum che però, sigh!, funziona solo per il basic. È per questo motivo che vorrei porVi 3 domande:
1) Esiste un programma che trasformi il mio computer in uno Spectrum in "Linguaggio Macchina"?
2) Esiste un programma che lo trasformi in un Vic 20?
3) Se sì, potreste dirmi dove potrei trovarli e a che prezzo?
Questo è un problema che mi perseguita da ben 2 anni, al quale spero che saprete darmi risposta.
Non chiedo che questa mia lettera sia pubblicata, ma spero solo che non mi deludiate.
Distinti saluti.

Marco Giovenzana

Il programma di cui tu parli, lo Spectrum Simulator, è, a quel che ci risulta l'unico programma e come hai detto tu permette di implementare il Basic dello Spectrum 48K sul CBM64.
Molti altri lettori ci hanno scritto chiedendo delucidazioni su questo fantomatico programma che permetteva di far girare su un Commodore i programmi scritti per lo Spectrum e speriamo che leggendo questa tua lettera trovino tutti una risposta.
Il programma, che come già detto si chiama Spectrum Simulator, edito dalla Whitey Computers su cassetta, grazie ad un tasto funzione richiama un menu che elenca i tasti corrispondenti del Commodore ai corrispettivi comandi Basic dello Spectrum. Inoltre il tasto F7 permette l'accesso a due schermate "help", di aiuto, in caso di difficoltà.
C'è chi sostiene che con SPECTUM SIMULATOR è possibile caricare programmi originali scritti naturalmente in linguaggio basic. In teoria la cosa è fattibile anche se esistono notevoli problemi nel caricamento visto che il registratore del Commodore non ha un livello di uscita regolabile.

ATARI-EXPLORER

Spett.le "Video Giochi & C."
Innanzi tutto vorrei complimentarvi per la Vs. rivista e con la EDITORIALE JACKSON per i suoi ottimi prodotti editoriali.
Sono un ventisettenne appassionato di Computer, ex proprietario del simpatico ZX Spectrum, da pochi giorni possessore del nuovo ATARI 130XE.
Ho acquistato questo Home consapevole della sua scarsa diffusione in Italia, ma certo della sua qualità e della serietà della Atari nonché della sua capillare assistenza sul territorio Nazionale.
Sin dai primi giorni di utilizzo del 130XE sono rimasto entusiasmato delle sue "doti", ma purtroppo c'è un grosso problema e vorrei un vostro cortese aiuto.

Il mio problema è la scarsità di testi che trattino il 130XE o l'800XL, oltre il libro "BASIC ATARI" ed. Jackson non sono riuscito a trovare niente *che tratti Basic, L/M, ecc. del mio sistema.*
Per cui vi chiedo se poteste indicarmi qualche titolo da Voi conosciuto (in italiano).
Inoltre vorrei farvi altre domande:
1) Ho sentito parlare di una rivista TuttoAtari chiamata "ATARI-EXPLORER", ebbene potreste dirmi dove la posso trovare o meglio come faccio ad abbonarmi a tale rivista?.
2) Sta avendo successo l'Atari130XE?
3) La Jackson produrrà nuovi testi sul Atari 130XE?
4) Potreste dirmi l'indirizzo del più vicino Gruppo Utenti Atari alla mia città (Piombino prov. di Livorno)?
Sperando in una vostra risposta vi porgo i miei più sinceri e coridali saluti.
Stefano Salvadori

Non solo il tuo computer è poco diffuso ma anche le pubblicazioni relative sono esigue. Per quel che riguarda il Basic in Italiano, oltre il libro da te citato esiste il libro "Atari serie XL" edito dalla JCE che non è altro che il rifacimento del vecchio manuale perchè quello nuovo era "penoso". In inglese invece la biblioteca è molto più vasta: c'è la collana edita da Compute che è molto assortita e competente. Per informazioni rivolgiti a ETMI, Via Basilicata, 20098 S.Giuliano Milanese, Tel. 02-9880696/7.
2) Per Atari Explorer puoi chiedere informazioni direttamente all'Atari in America. Indirizzo: Atari Corp. P.O. BOX 3427, Sunnyvale, CA 9408-3427.
3) È un po' difficile rispondere a questa domanda perché è buona abitudine italiana non comunicare i dati di vendita (o comunicarli molto "pompati"). Il computer è buono e presumiamo che abbia riscontrato un certo interesse anche in Italia. L'unica constatazione che possiamo fare riguarda le lettere che riceviamo in redazione: ora più di un tempo veniamo a sapere di lettori che hanno acquistato un computer Atari. Non necessariamente un 130XE ma uno dei modelli della serie. Ti consoli un po' il sapere che non sei solo.
3) Probabilmente sì, dipenderà alla effettiva diffusione che questo computer avrà.
4) Purtroppo non esiste nessun Gruppo Utenti Atari nella tua zona. Prova a rivolgerti a Telebit - via il Prato 8 - Firenze Tel. 055-262652. Consulta comunque i "Club di Videogiochi e AIVA" forse trovi qualcosa.

NUOVO 64,

I grandi Commodore sono più grandi in tutto.

PIÙ GRANDE NELL'ISTRUZIONE.

Ancora una volta, Commodore 64 ha superato se stesso. È nuovo nel design, è nuovo nelle soluzioni hardware, è compatibile con il Basic e tutti i programmi già presenti sul mercato. Ma in più il nuovo Commodore 64 ti offre in esclusiva GEOS, il nuovo sistema operativo.
Con GEOS tutto è più facile: il Basic si usa con la tastiera, GEOS con il mouse e il joystick.
Con le semplici icone e le finestre, GEOS ti apre tante nuove possibilità di calcolo, di elaborazione e di disegno, con in più un word processor integrato con la grafica, la calcolatrice, il taccuino e l'orologio sveglia.
Oltre al Basic e agli hobby, hai tanti strumenti in più per organizzare le informazioni delle tue ricerche, per fissare le idee anche graficamente, per scrivere, correggere e migliorare senza limiti. Solo un computer insuperato, unico al mondo come Commodore 64 poteva darteli.

Commodore

GruppoEthos

HIT ZOOM

TIPO	LETTORI	NEGOZI
GUERRA	1) RAID OVER MOSCOW 2) BEACH HEAD 3) BEACH HEAD II 4) WAR GAMES 5) DAM BUSTERS	1) DAM BUSTER 2) BEACH HEAD II 3) RAID OVER MOSCOW 4) SKY FOX 5) WAR GAMES
AZIONE	1) GHOSTBUSTERS 2) SKOOL DAZE 3) TAPPER 4) H.E.R.O. 5) ALLIEN 8	1) SUPERMAN 2) RAMBO 3) QUAKE MINUS 1 4) WHO DARES WIN 5) GHOSTBUSTERS
SPORT	1) SUMMER GAMES II 2) BRUCE LEE 3) FRANK BRUNO'S BOXING 4) WINTER GAMES 5) KARATEKA	1) WINTER GAMES 2) BRUCE LEE 3) KARATEKA 4) TRACK & FIELD II 5) TRACK & FIELD
SIMULAZ. STRATEGIA	1) THE WAY OF EXPLONDING FIST 2) DEUS EX MACHINA 3) FLIGHT SIMULATOR II 4) GYRON 5) PIT STOP 2	1) THE WAY OF EXPLONDING FIST 2) SOLO FLIGHT 3) PSI WARRIOR 4) GYRON 5) SOUTHERN BELLE
AVVENT.	1) SPY VS SPY II 2) THE ROCKY HORROR SHOW 3) MISSION IMPOSSIBLE 4) PYJAMARAMA 5) SHADOW FIRE	1) ENIGMA FORCE 2) THE ISLAND'CAPER 3) MISSION IMPOSSIBLE 4) SPY VS SPY II 5) PYJAMARAMA

I GIOCHI PIÙ VOTATI

1	↑	11	**SPY VS SPY II**	**BEYOND**
2	↓	1	GHOSTBUSTERS	ACTIVISION
3	●	—	THE WAY OF EXPLODING FIST	ACCESS
4	=	4	SUMMER GAMES II	EPYX
5	↑	7	THE ROCKY HORROR SHOW	C.R.L.
6	↓	3	MISSION IMPOSSIBLE	EPYX
7	↑	10	SKOOL DAZE	MICRO SPHERE
8	↓	2	BRUCE LEE	DATA SOFT
9	●	—	FRANK BRUNO'S BOXING	ELITE
10	●	–	TAPPER	U.S. GOLD
11	●	–	H.E.R.O.	ACTIVISION
12	●	—	WINTER GAMES	EPYX
13	↓	5	PYJAMARAMA	MIKRO-GEN
14	↓	6	RAID OVER MOSCOW	ACCESS
15	●	—	KARATEKA	BRODERBUND

Resiste al vertice GHOSTBUSTERS, scavalcato solo dall'avventura spionistica della BEYOND ed incalzato da un prepotente rientro di THE WAY OF EXPLODING FIST; soliti avvicendamenti sul fondo classifica.

I GIOCHI PIÙ VENDUTI

1	=	1	**SUPERMAN**	**BEYOND**
2	=	2	RAMBO	OCEAN
3	=	3	QUAKE MINUS 1	BEYOND
4	↑	7	WHO DARES WIN	ALIGATA
5	↑	6	ENIGMAFORCE	BEYOND
6	↑	8	DAM BUSTERS	U.S. GOLD
7	↑	9	GHOSTBUSTERS	ACTIVISION
8	↓	4	WINTER GAMES	EPYX
9	↑	14	THE ISLAND CAPER	BEYOND
10	↓	5	MISSION IMPOSSIBLE	EPYX
11	●	-	BEACH HEAD II	ACCES
12	↑	13	SHARK HUNTER	MASTERTRONIC
13	●	—	SPY VS SPY II	BEYOND
14	↓	10	PYJAMARAMA	MIKRO-GEN
15	↓	12	CHIMERA	FIREBIRD

Mese molto tranquillo, con il podio perfettamente inalterato; solo due inserimenti di vecchi titoli nelle ultime posizioni, che non turbano più di tanto i soliti assestamenti di classifica.

HIT BAR

I PIÙ VOTATI

1	●	—	**COMMANDO**
2	↑	10	KUNG FU MASTER
3	↓	2	PAC - LAND
4	↓	1	DRAGON'S LAIR
5	=	5	YIE AR KUNG FU
6	↑	15	1942
7	↑	8	POLE POSITION II
8	↓	4	HYPER SPORTS
9	●	—	KING OF BOXER
10	●	–	TERRA CRESTA
11	●	–	MARBLE MADNESS
12	↓	6	HYPER OLYMPIC
13	●	—	MIKIE
14	↓	3	SPACE ACE
15	●	—	CHOPLIFTER

Qualcosina si muove anche nei gusti dei nostri lettori per quanto riguarda i coin-op: oltre all'exploit di COMMANDO, al vertice si inseriscono anche alcune novità quali TERRA CRESTA e CHOPLIFTER.

I PIÙ GETTONATI

1	=	1	**GUN SMOKE**
2	●	—	HANG ON
3	↓	2	CHOPLIFTER
4	●	—	EXPRESS RAIDER
5	=	5	GREEN BERET
6	↓	4	PAC-LAND
7	↑	12	BOMB JACK
8	↓	6	FLASHGAL
9	↑	10	GHOSTS'N GOBLINS
10	↓	3	PAPERBOY
11	↓	9	STAR FORCE
12	●	—	MEGAZONE
13	●	—	POLE POSITION II
14	●	—	MARBLE MADNESS
15	●	—	DO! RUN RUN

Sfiora il colpaccio la "moto" (HANG ON), ma resiste ancora il cow-boy della CAPCOM (GUM SMOKE); è il momento dei giochi ambientati nel Far West, visto anche l'inserimento al quarto posto di EXPRESS RAIDER; per il resto nessuna novità di rilievo.

ANCHE LE PATATE HANNO GLI OCCHI

In anni di lavoro nel mondo del software gioco per computer ci siamo imbattuti poche volte in una programmatrice donna e quando è successo l'abbiamo intervistata: Carol Shaw creatrice del gioco River Raid dell'Activision. Se vi ricordate, VideoGiochi l'aveva intervistata in occasione di una visita al CES di Las Vegas nel 1984. Oggi ve ne presentiamo un'altra, abitante e "lavorante", questa volta, al di qua dell'oceano e precisamente in Francia. Il suo nome è Clotilde Marion e lo strano titolo di questa notizia è il nome che ha scelto per il suo gioco edito dalla Froggy Software per l'Apple II.
Buffo titolo, non c'è dubbio. "L'idea mi è venuta in una fredda sera invernale mentre,

in cucina, pelavo delle patate" racconta Clotilde al giornale francese Tilt. "Quanto alla trama volevo assolutamente evitare di cadere nel trito e ritrito cliché del castello-fortezza-principessa bionda per rivolgermi a un tema più attuale. Ho pensato così ai dittatori sudamericani".
Alla realizzazione del gioco hanno collaborato altre due persone e insieme si sono impegnati per più di tre mesi. Il tempo che la scuola di Clotilde, l'Institut Polyinformatique di Poteaux, le consentiva per la parte di applicazione pratica del suo stage di 10 mesi di programmazione. Clotilde, che ha curato particolarmente la realizzazione dello scenario del gioco, non si sente minimamene imbarazzata di trovarsi pecora nera femminile in un gregge di pecore bianche maschili soprattutto perché "non è l'informatica chiusa alle donne ma solo il gioco elettronico. Infatti nel mondo dell'informatica professionale i rapporti stanno velocemente modificandosi. Caso mai mi sento un po' vecchia (ha ventidue anni, ndr): tutti i programmatori di giochi hanno in genere non più di quindici/sedici anni".

Dalla serie di Wally della Micro-Gen arriva THREE WEEKS IN PARADISE. Questa volta, Wally, Wilma e il suo piccolo Herber sono ospitati nelle Isole Stupide: il loro scopo è riuscire a ritornare alla "buona vecchia Londra".
Dal programmatore di Arnhem, Bob Smith, arriva invece il nuovo war game della CCS per Spectrum e Amstrad: DESERT RATS.
Il gioco si ispira alla campagna del Nord Africa durante la II guerra mondiale: dall'arrivo del generale Rommel a Tripoli alla battaglia di El Alamein. Il gioco viene venduto con un buon manuale di istruzioni che comprende alcune note storiche sulla campagna d'Africa, mappe e fotografie.

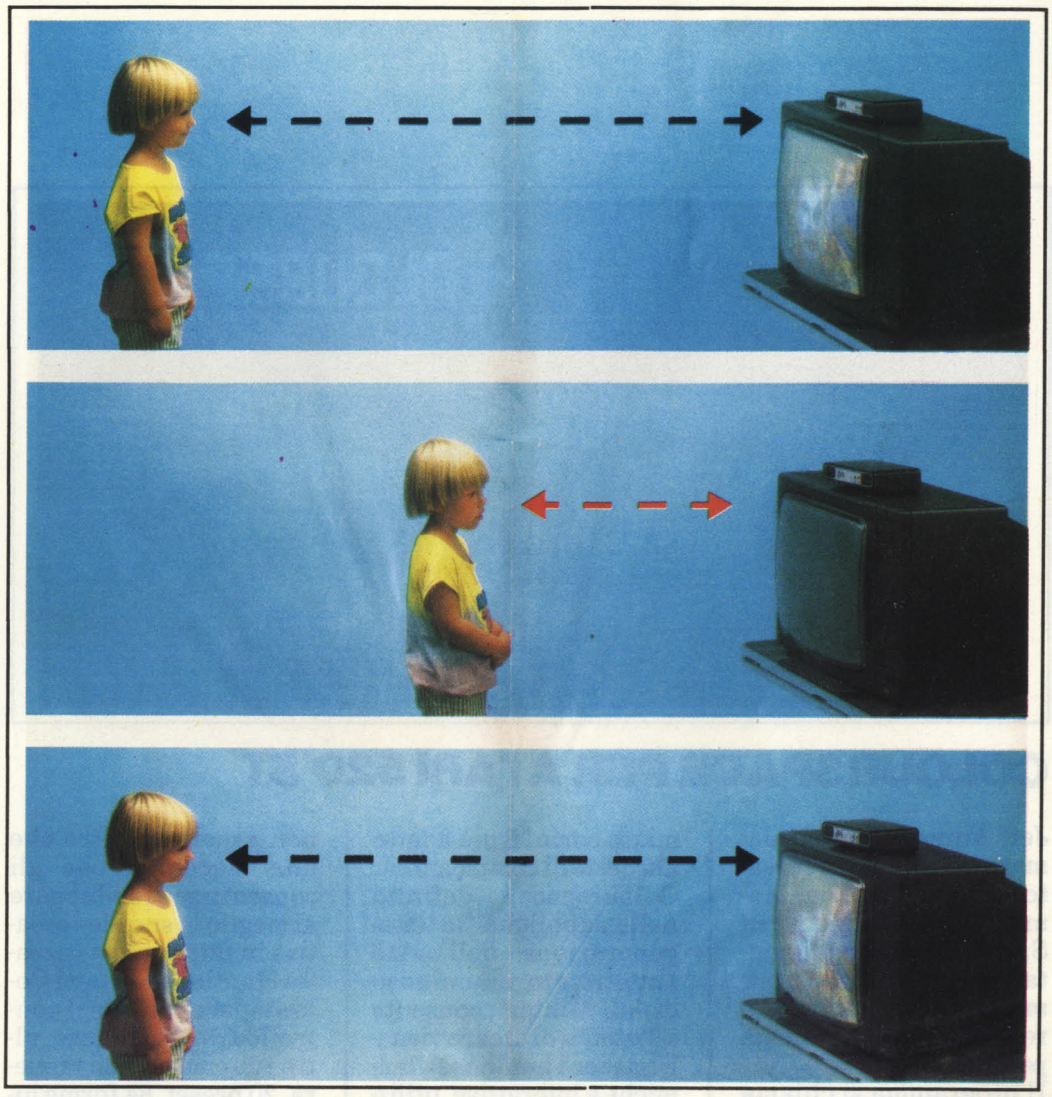
Dai war game agli horror game con FRIDAY 13th della Domark. Nel campeggio di Crystal Lake succede qualcosa di strano: voi dovete scegliere uno dei dieci personaggi che animano il gioco e con lui cercare di portare tutti gli altri al santuario dove avete eretto una croce. Ma tra loro si nasconde Jason, un killer maniaco dei coltelli. Il successo o meno della vostra avventura è segnalato da un "paurometro": a una giovane fanciulla gli si rizzano sempre più in testa i capelli ogni volta che il killer riesce a uccidere un personaggio!
Dalla Rabbit Software, o meglio dalla Virgin Games che la sta rilanciando sul mercato, arrivano tre novità: ZYTO (compatibile con C64) un arcade game nel quale dovete assemblare una bomba; DOARIATH (C64) un'avventura in mondi fantastici; THE GREAT FIRE OF LONDON (Spectrum) ispirato al famoso incendio di Londra di cui forse riuscirete a cambiare le sorti.
Novità anche per gli Atariani: è uscito MEDIATOR edito dalla English Software, di cui è stata realizzata anche una versione compatibile con Commodore 64 e 128. È un adventure grafico dinamico che unisce temi medievali e futuristici in un caos di avvenimenti in cui dovrete cercare di far ordine avvalendovi dell'aiuto del Good Mediator.

STANGATA ELETTRONICA

Qualcuno di voi ha visto "La stangata", il film con Paul Newman e Robert Redford, ambientato negli anni '30? Bene, nell'era dell'elettronica e dei computer, le stangate esistono ancora: sono soltanto cambiate le modalità.
In California, un ufficiale di polizia ha operato per circa quattro mesi come "sysop", cioè operatore di un bulletin board, sotto diversi pseudonimi quali Dr. Bob, Captain Hacker e The Revenger allo scopo di individuare le persone che utilizzavano tale bollettino a scopi illegali. Il bollettino elettronico, che si chiamava Phoenix Fortress, trafficava infatti in numeri di carte di credito rubate, codici per servizi telefonici intercomunali e intercontinentali e altro. Coloro che chiamavano il bollettino erano però ignari del fatto che la sede era nel comando di polizia della cittadina di Fremont e che l'operatore era il sergente Daniel Pasquale (la solita inventiva degli italiani).
Il risultato di questa operazione è stato l'arresto di sette giovani dai 15 ai 19 anni e la confisca di almeno 12.000 dollari in computer e modem.

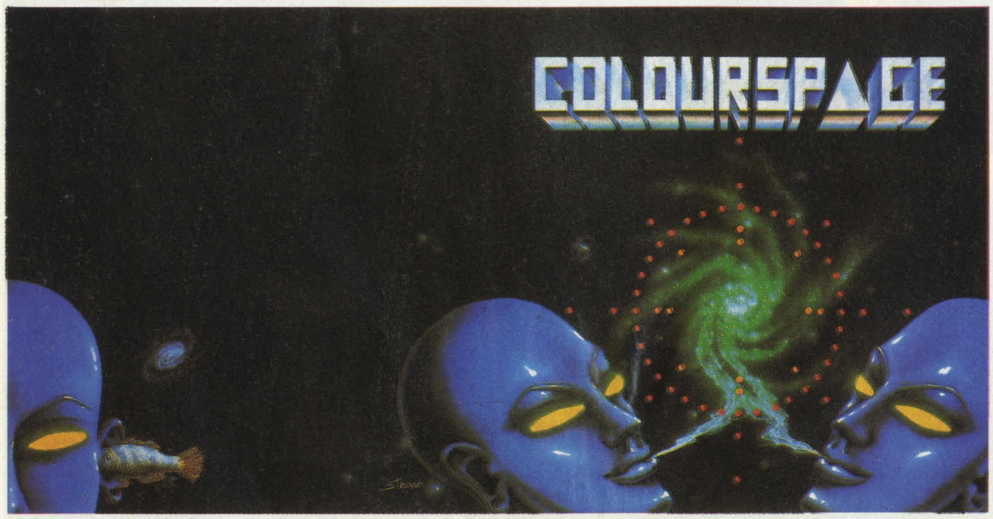
IL SALVAVISTA

Finalmente l'elettronica al vero servizio del consumatore.
La società Musicalnastro di Milano ha realizzato questo speciale apparecchio che obbliga chi guarda la televisione a mantenersi a una distanza di sicurezza per non rovinarsi gli occhi. Il Telestop si collega a qualunque televisore. Quando il bambino, sono essenzialmente loro che si appiccicano imbambolati davanti agli schermi, o il giocatore incallito entra nell'area protetta da Telestop si illumina un led giallo. Se non si è svelti ad allontanarsi entro 26 secondi si illumina il led rosso e il televisore si spegne immediatamente. Basterà uscire dall'area protetta perché il televisore si riaccenda da solo.
L'area di azione all'apparecchio è regolabile tramite un potenziametro logaritmico dislocato nella parte posteriore.



WOW: WAR ON WANT

L'idea di Bob Geldof, il cantante dei Boomtwon Rats che ha lanciato Band Aid e tutte le altre attività di beneficenza ad esso collegate, continua a fare proseliti.
Il mondo del software inglese aveva già imitato l'operazione Band Aid con il lancio, nei primi mesi dello scorso anno, di Soft Aid, una compilation per Spectrum e Commodore 64 di una decina di giochi offerti gratuitamente dalle case di software che avevano partecipato all'iniziativa. Sempre lo scorso anno, era stata lanciata una seconda iniziativa, ovvero una seconda compilation intitolata "Off the Hook", i cui proventi sono andati a sostegno della lotta contro l'eroina.
Ora ce n'è una terza. La compilation si chiama WOW Games (dove WOW sta per War on Want) e i proventi andranno a beneficio della lotta contro la povertà nel Terzo Mondo. WOW Games contiene 14 titoli per lo Spectrum e costerà in Inghilterra 9,95 sterline.
I titoli di richiamo della compilation sono "Rupert and the Ice Palace", un'arcade-adventure mai pubblicata della Quicksilva e "Hunchback II" della Ocean, uno dei successi dello scorso anno. Toby Robinson, la persona responsabile della compilation, ha affermato "Alcuni di questi giochi non saranno i migliori del mondo ma sono tutti giocabili e rappresentano comunque un ottimo affare per quello che costano".
Il ricavato delle vendite di WOW Games andrà a rimpinguare le casse di War On Want (a proposito, significa guerra al bisogno) che sostiene quei progetti intesi a incrementare l'autosufficienza, la produzione alimentare, la salute e l'educazione nei paesi del Terzo Mondo.
Inizialmente, la compilation sarà disponibile solo per corrispondenza (a partire dal 21 aprile) e apparirà nei negozi solo in un secondo momento.



COLOURSPACE PER ATARI 520 ST

Jeff Minter, il programmatore "capellone" creatore di Psychedelia, Mama Llama, Sheeps in Space, eccetera, può vantarsi di essere uno dei primi "game programmer" a realizzare un programma per l'Atari 520 ST.
Il programma si chiama Colourspace ed è una versione riveduta e corretta del già noto Psychedelia, che VG&Co. aveva premiato come "il più adatto alle feste di compleanno". Colourspace, definito nella pubblicità "la terza generazione dell'unico sintetizzatore luminoso di Jeff Minter", consente all'utente di creare visualizzazioni luminose dinamiche e interattive, utilizzando la grafica a colori a 320 × 200 pixel dell'Atari 520ST.
Probabilmente, Minter non aspettava altro che una macchina che gli consentisse di sviluppare al meglio le sue idee creative in fatto di sintetizzatori luminosi. Infatti Colourspace include il controllo tramite mouse, oltre 100 comandi da tastiera, 20 preset, 84 forme luminose definibili e un modo registrazione.

È VERAMENTE COMPATIBILE?

È sempre stato detto che il C128 era il passo successivo per i possessori del C64 che avrebbero potuto godere della completa compatibilità col loro vecchio sistema. In realtà la compatibilità non è totale: il display chip ha subito dei leggeri cambiamenti che inficiano la completa integrazione dei sistemi.
Mark Palmer, un programmatore della Commodore inglese, ha spiegato alla stampa che nel chip video del 128 ci sono due registri in più e può così capitare che qualche programma casualmente scriva in questi due registri causando risultati inaspettati.
Un altro problema è dato dall'uso dei fast loader perché richiedono delle sincronizzazioni molto precise non sempre facili da far combaciare.
In ogni caso il motivo maggiore di incompatibilità tra i due è dato dalla differenza del contenuto della locazione 1 di memoria.

BYTES

Sono tornate di moda le conversioni bar-casa, a quanto sembra. Avete notato quanti giochi del genere sono apparsi o in procinto di apparire in questi ultimi tempi? No? Eccovi allora una breve lista: Bomb Jack, Commando, Mikie, Ye Ar Kung-Fu, Ping Pong, Kung-Fu Master, Ghost'n Goblins. Chissà se questa improvvisa pletora di conversioni è dovuta alla mancanza di idee dei programmatori o alla migliorata capacità degli stessi a realizzare conversioni fedeli all'originale. Voi che ne dite?... La Melbourne House, o meglio i suoi programmatori australiani (capite ora perché si chiama Melbourne House?), stanno lavorando al secondo "episodio" della saga del pugno che esplode (leggasi Exploding Fist), il cui titolo dovrebbe essere "Return of the Fist". Comunque, non sarà in vendita prima di settembre. Il nostro esperto di arti marziali non vede l'ora che sia finito...

Mr Byte

È IN EDICOLA

C-64 e SPECTRUM
ADVENTURE
MISSIONE ODESSA
GRUPPO EDITORIALE JACKSON
DIVISIONE SOFTWARE
JACKSON SOFT

GIOCOMPUTER

A CHE GIOCO GIOCHIAMO?

ACTION BIKER

MOTOCICLISTA D'AZIONE
Produttore: ***MASTERTRONIC***
Sistema provato: ***COMMODORE 64***
Prezzo: ***L. 7.900***

Da qualche mese, la Mastertronic propone i suoi programmi a prezzi veramente molto convenienti, inferiori cioè alle 10.000 lire.
Da buoni scettici quali siamo, avevamo un po' il sospetto che ciò fosse dovuto ad una qualche carenza nei giochi stessi, e che questi fossero quindi piuttosto bruttini. Dobbiamo invece ammettere che Action Biker ci ha piacevolmente sorpresi, facendoci capire come, pur mantenendo i prezzi a ottimi livelli, si possono realizzare programmi divertenti e ben fatti.

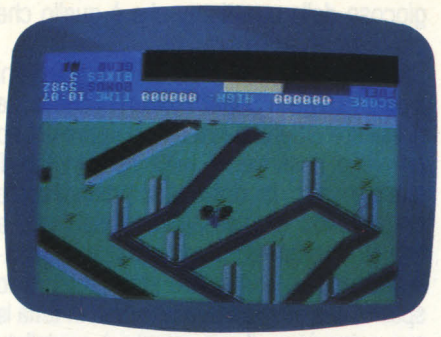
I COMANDI — Poiché ciò che dovete controllare è una motocicletta, è ovvio che i comandi controlleranno l'accelerazione e la frenata, nonché le sterzate a destra e a sinistra. Usando il joystick, potete accelerare spingendo avanti la leva, mentre per frenare è sufficiente tirarla indietro. Le curve a destra e a sinistra si eseguono facilmente spostando la leva nella direzione corrispondente a quella di svolta. Il pulsante "fuoco" consente invece di passare dalla marcia "alta" a quella "bassa", e viceversa, ma solo dopo che avrete trovato e raccolto il cambio, che è naturalmente nascosto in un punto imprecisato della zona di gioco.
L'equivalente del pulsante "fuoco" è, sulla tastiera, la barra spaziatrice. I tasti da usare per i movimenti sono invece i seguenti: N = sinistra, M = destra, A = acceleratore, Z = freno.

IL GIOCO — Scopo del game è trovare e raccogliere i 40 oggetti sparsi per tutto il terreno di gioco, dopodiché recarsi all'inizio della pista per partecipare ad una gara di accelerazione in sella alla vostra motocicletta, che a quel punto sarà ormai superaccessoriata.
Nel corso del gioco, dovrete perciò percorrere in moto il territorio nel quale siete capitati. Questa contrada, tutta disegnata con una bella grafica tridimensionale, non è una pianura priva di ostacoli, anzi! In essa vi sono molte costruzioni, come il cantiere edile, l'ottovolante o la stazione di servizio; mentre i terreni non edificati sono tutti recinti da staccionate spesso scomode da aggirare. Inoltre, i disegnatori di Action Biker hanno deciso che, in un paese così vario, non potesse mancare un bel lago, e ne hanno quindi creato uno con tanto di isoletta al centro e contorno di stagni e ruscelli.
Descritto l'ambiente, è il momento di addentrarci un po' più nelle descrizioni tecniche. Sappiate quindi che avete ben 5 moto a disposizione per compiere l'opera di ricerca, cercate perciò di non fracassarle tutte, altrimenti termina il gioco. Ovviamente, le moto si sfasciano quando andate a sbattere contro un ostacolo, qualunque sia la vostra velocità, oppure quando finite dentro il lago o dentro un ruscello, sia pure con una sola ruota. Inoltre, poiché avete un tempo limite entro il quale raccogliere ogni oggetto, anche allo scadere dei secondi concessivi perdete una vita.
Gli oggetti da raccogliere sono facilmente riconoscibili, in quanto appaiono sotto forma di piccoli pentagoni rossi, lampeggianti. Per appropriarsene è necessario passarci sopra in moto, badando bene di toccarli con tutte e due le ruote: ricordatelo perché è molto importante!
Questi ormai famosi "oggetti", altro non sono che accessori o attrezzature per voi o per la vostra motocicletta. Alcuni di questi sono di un'utilità reale e tangibile anche nel gioco; il cambio, ad esempio, vi permette di scegliere la più adatta tra due marce; la tanica di benzina consente un'autonomia più lunga; con il turbocompressore avrete più velocità, ecc. ecc.

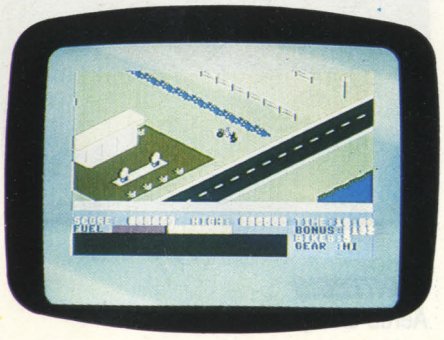
Ogni volta che raccogliete un oggetto, sul display in basso a sinistra appare, in inglese, una scritta che vi comunica cosa avete raccolto. Se avete trovato qualcosa di veramente utile, buon per voi; se, viceversa, ciò che avete raccolto ha un'utilità solo immaginaria (come il cesto da pic-nic o gli occhiali da sole), non prendetevela troppo e continuate a cercare.
Un'altra cosa da tenere sempre sotto controllo, è la spia della benzina. Sul pannello comandi, infatti, potrete notare una barra rossa e gialla che, col passare del tempo, va lentamente accorciandosi. Poiché quello è l'indicatore che vi comunica di quanto carburante disponete, quando inizia ad accorciarsi la linea rossa è come se si fosse accesa la spia della riserva. Correte il prima possibile alla stazione di servizio e piazzate la vostra moto tra le pompe di benzina, o in prossimità di esse; vedrete la barra riallungarsi lentamente, fino a segnalare l'avvenuto pieno. Ricordate che, quando avrete raccolto la tanica, ai segmenti rosso e giallo se ne aggiungerà uno verde, permettendovi così, come già detto, una maggiore autonomia.

IL PUNTEGGIO — Il punteggio che potrete ottenere, dipende tutto dalla vostra velocità. Infatti, il tempo concessovi per ricercare e raccogliere ogni oggetto, è anche il bonus che vi spetta per ogni ritrovamento effettuato. Questo bonus, che è indicato da un contatore posto in basso a destra sullo schermo, iniziando da 6.000, diminuisce molto rapidamente mentre state vagando alla ricerca degli oggetti nascosti, ripartendo però sempre da 6.000 ogni volta che riuscite a raccoglierne uno. Naturalmente, per ogni oggetto raccolto vi viene accreditato un punteggio pari alla cifra indicata dal contatore nel momento dell'avvenuto ritrovamento.

STRATEGIA — Innanzitutto è indispensabile stabilire bene i confini del terreno di gioco. Intendiamoci: confini in realtà non ne esistono, in quanto il terreno è un susseguirsi continuo delle stesse cose. Sarò più chiaro: andando dall'alto in basso, incontrerò dapprima la stazione di servizio, quindi il cantiere, poi alcuni recinti di fianco al lago, infine l'ottovolante e di nuovo la stazione di servizio, che però è sempre la stessa da cui sono partito. Tutto chiaro? Speriamo!... Comunque, tornando al punto precedente, è importante stabilire di quante zone è composto il nostro "paese", per non cercare due volte gli oggetti nella stessa zona. Ad esempio, se cercate nel cantiere e non trovate nulla, è perfettamente inutile che, incontrando un altro cantiere,



cerchiate ancora: anche lì non troverete niente.
Stabiliti quindi i confini immaginari del luogo, dovrete cercare alcune direttrici che vi consentano di esplorare in breve tempo tutto il "paese", senza farvi perdere tempo in giri viziosi. Le vie più adatte per questo compito, sono senz'altro le due strade, la pista di gara, il terreno dietro la stazione di servizio e lo spazio di fianco all'ottovolante. Seguendo questi percorsi, infatti, potrete al 99% dei casi individuare rapidamente l'oggetto che cercate. A proposito di oggetti! Ne appare sempre uno alla volta, cominciando sempre dallo stesso punto e sempre nello stesso ordine. Potrete perciò prendere nota della posizione di tutti gli oggetti, in modo da essere avvantaggiati in una eventuale partita successiva.
Molti oggetti sono volutamente disposti in posizioni difficilmente raggiungibili. I più difficili da raccogliere sono senz'altro quelli posti sulle strutture del cantiere, oppure su quelle dell'ottovolante. Vi è inoltre un recinto, all'interno del quale dovrete recarvi per raccogliere qualche oggetto, accessibile solamente saltando sopra la staccionata, tramite i trampolini che si trovano vicino ad essa. Ricordatevi, quando eseguite questa non facile manovra, di inserire sempre la marcia bassa, che vi consentirà uno slancio maggiore, facilitandovi il salto. Quando, fra gli ultimi oggetti, raccoglierete gli sci acquatici, potrete scorazzare impunemente anche sul lago, raggiungendo così quegli oggetti posti sull'acqua oppure quello che si trova sull'isola.
Raccolti tutti gli oggetti, infine, vedrete apparire sul solito display una comunicazione scritta che vi invita a recarvi, entro un minuto, alla linea di partenza della pista di corsa, per partecipare ad una gara di accelerazione. Portatevi perciò nel punto indicato e restatevi fino allo scadere del minuto concessovi; quindi, quando il semaforo di start diventa verde, partite immediatamente e quanto più velocemente potete: meno tempo impiegate per giungere al traguardo, più spunti aggiungete al vostro score.
Al termine della corsa, vi ritroverete nuovamente a dover raccogliere altri oggetti, prima di partecipare ad un'altra competizione.



CONCLUSIONI — Dobbiamo sinceramente ammettere che Action Biker è un gioco ben riuscito, pur senza entusiasmare o brillare per raffinatezze varie. La grafica, però, è piuttosto gradevole, e il sonoro non manca. Ciò che più di tutto depone a favore di Action Biker, è comunque il prezzo, veramente molto contenuto.
È quindi questo un gioco che vale la pena di provare e che, quando vi sarete stancati di usare potrete mettere da parte senza sentirvi in colpa, visto che la cifra spesa per l'acquisto è molto contenuta.

RCC SUPER ZAXXON

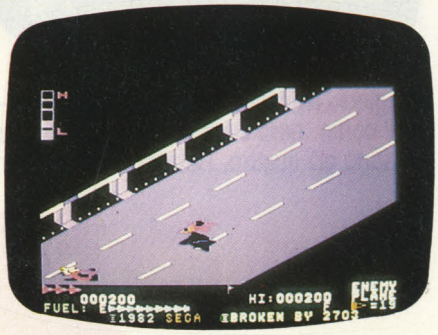
Produttore: ***PARKER B.***
Sistema provato: ***CBM 64***
Supporto: ***NASTRO***
Prezzo: *L. 15.000*

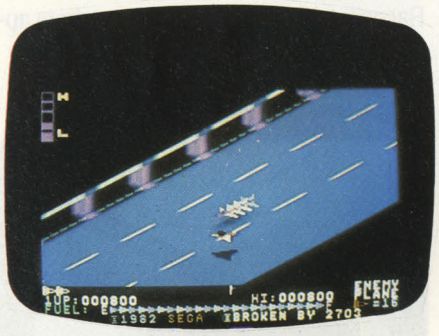
Dei giochi ispirati a Pac Man abbiamo perso il conto, della saga di Donkey Kong ce ne sono già quattro, Robotron e Defender

hanno già i loro seguiti, come poteva mancare la 'sequel' di Zaxxon?
Eccola qua pronta per essere esaminata e sondata da mani esperte che per la verità mai avevano avuto un approccio con questo gioco, neppure al bar in quanto di esemplari di Super Zaxxon non ne abbiamo ancora visti in circolazione. Comunque questo non può che stimolare ulteriormente la nostra curiosità e alimentare il gusto della scoperta. In fondo i 'seguiti' sono quelli che suscitano il maggior clamore figuriamoci poi se si tratta del seguito di Zaxxon, gioco unanimamente riconosciuto come una delle pietre miliari nella storia dei Videogiochi.
Quindi prepariamoci a soppesare le parole, perché stiamo parlando del figlio di un mito!

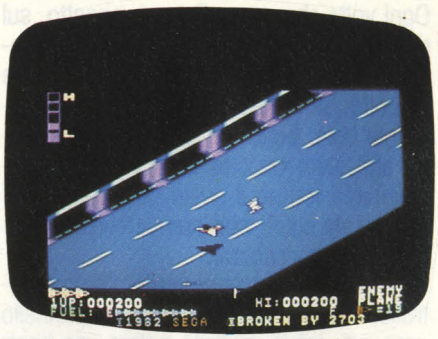
IL GIOCO — Tutti i figli assomigliano in qualche tratto somatico ai propri genitori e i programmatori della Sega non hanno voluto sfidare le leggi della genetica attenendosi anzi ad esse rigorosamente, infatti per molti versi Super Zaxxon tradisce la sua discendenza genealogica.
Presenta però certi caratteri che lo differenziano completamente da papà Zaxxon ed è forse questa un'impostazione già azzeccata da parte di quelli della Sega poiché un seguito che si rispetti deve allo stesso tempo, a mio parere, rispecchiare la trama del proprio predecessore e introdurre elementi nuovi che risultino però in sintonia con il tema proposto.
Mi sembra che alla Sega abbiano fatto un buon lavoro davvero rinverdendo il mito di Zaxxon e condendolo di innovazioni indovinate. E vi ritroverete ancora una volta a bordo di quel caccia monoposto ad affrontare nuove insidie... (davvero poetico!)
Ma abbandoniamo questi attimi rari di esaltazione dell'arte per ritornare all'aspetto giocoso della questione, che è quello che più ci interessa.
Dunque, innanzitutto c'è da dire che ogni singolo stage in Super Zaxxon si compone di quattro differenti fasi che ci apprestiamo or ora a descrivere; nella fase iniziale il gioco ricalca le orme del predecessore presentando un paesaggio ormai noto a tutti gli 'zaxxoners': quella ormai proverbiale fortezza da espugnare che fluttua nello spazio, che deve essere percorsa in tutta la sua estensione. Il suo interno è costellato di ordigni dalle attitudini belliche o da innocue e spesso utili strutture che dovrebbero essere ben note: stiamo parlando di torrette cannoneggianti e cisterne di carburante che dal 1981 costituiscono l'assillo e la delizia dei numerosissimi aficionados di Zaxxon. A questi si affiancano telescopi, aerei, missili etc.
Superato l'avamposto in orbita nella galassia il nostro jet si immetterà in un tunnel, e questa è una novità, popolato da irrequiete astronavi, di due tipi: delle specie di ciambelle e dei caccia affilatissimi.
Poi torneremo a sfidare una fortezza che stavolta è 'corredata' di barriere magnetiche impenetrabili oltre alle solite cisterne e torrette. Infine, last but not the least, la quarta fase: orrende sagome di draghi vi si pareranno davanti vomitando fuoco e fiamme. Per eliminarli (e sono in tutto tre da affrontare singolarmente) bisogna 'semplicemente' centrarne il pauroso orifizio orale, insomma la bocca, per cinque volte consecutive! Buona fortuna e... in bocca al drago!

COMANDI — Premere il tasto F1 per il numero dei giocatori, il tasto F3 per il livello desiderato; ce ne sono tre: easy (facile), medium (medio) e hard (arduo).
Per il fuoco è da premere il pulsante del joystick. Spostando la leva a sinistra si segue la direzione suddetta, stessa cosa dicasi per la destra. Abbassando la leva si acquista quota, alzandola si scende in picchiata.





PUNTEGGIO
Aereo-200 punti



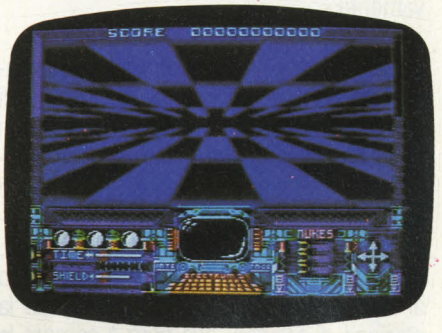
Nave a 'ciambella'-200 punti
Caccia-200 punti
Cisterna-500 punti
Torretta-500 punti
Telescopio-1000 punti
Missile ascendente-1000 punti
Drago-2000 punti
Si vince una navicella a 2000 punti.
Bonus di 2000 punti se di distruggono tutte le navi nemiche nel tunnel.

CONCLUSIONI — Grafica tridimensionale splendida, effetti sonori ottimi, giocabilità notevole. Le potenzialità del Commodore sono state sfruttate a pieno, un gioco che i possessori di un 64 non si possono perdere.
Zaxxon è grande e Super Zaxxon il suo profeta.

Paolo Cardillo

GLASS

Produttore: ***QUICKSILVA***
Sistema provato: ***SPECTRUM 48 K***
Supporto: ***CASSETTA***
Prezzo: ***L. 15.000***



Provate a chiudere gli occhi. Immaginate di trovarvi milioni di anni luce dalla Terra, su un pianeta dalle stesse caratteristiche, eccetto una.
Questo pianeta è in guerra con un popolo alieno decisamente bellicoso: occorre che voi combattiate per la difesa della Pace e vi

arruoliate nei Cacciatori dello Spazio. Prima di essere spediti tra le stelle dovrete essere addestrati sul simulatore GLASS, che consente di ricreare alla perfezione tutte le fasi di una battaglia spaziale.
Ma ora riaprite gli occhi, tornate alla realtà e al vostro beneamato Spectrum che sta di fronte a voi. Se vorrete continuare il sogno potrete farlo anche ad occhi aperti: sarà sufficiente avere l'ultimo gioco della Quicksilva, il suo nome è ovviamente Glass.

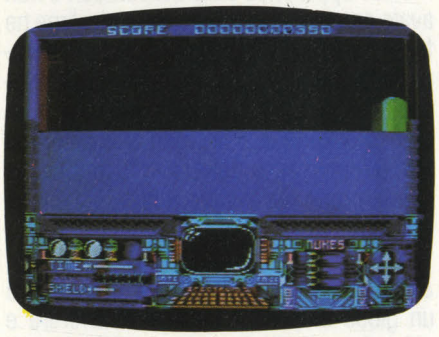
IL GIOCO — A volte la vita riserba tante novità. Una di queste è senz'altro il caricamento di Glass, che avviene senza l'apparizione delle linee orizzontali blu e gialle nel bordo dello schermo. Questa soluzione è decisamente accattivante, perché permette di realizzare delle schermate molto precise.
Terminato il caricamento vi verrà proposto il menù principale, che consente di scegliere la periferica per il gioco; in questo videogame la scelta è limitata tra la tastiera (prima o poi avremo i soldi per comprarci il joystick!! Sono aperte sottoscrizioni), l'interfaccia Sinclair II oppure quella Kempston.
Avete deciso? Sì? Allora premete il tasto 0; in questo modo verrete immediatamente materializzati nell'universo, che dovrete percorrere in lungo e in largo per cercare e distruggere la città degli alieni.

LO SCHERMO — La navicella dell'astronave-simulatore si può descrivere come suddivisa in tre parti principali: in alto potrete vedere il punteggio che state ottenendo nel corso di una partita. Al centro viene visualizzato il campo visivo a vostra disposizione che vi permetterà di avvistare gli alieni e di eliminarli con i vostri terribilmente potenti laser (Zap!).
In basso invece arriva il difficile, perlomeno per noi che dobbiamo descriverlo, ovvero la strumentazione vera e propria; partendo da sinistra a destra troviamo tre contenitori sferici, che rappresentano i tre serbatoi di energia di difesa. Una volta esauriti tutti e tre sarete costretti a dire — Ciao Ciao!! — (in altre parole terminerete la partita).
Sotto questi indicatori sferici troverete il timer, che mostrerà il tempo mancante per terminare un quadro, e l'indicatore di energia degli schermi, che si abbassa ogni qualvolta venite colpiti dagli alieni; quando questo si azzera vorrà dire che avete finito un serbatoio di energia degli schermi.
Attenzione...
Spostandoci al centro della fascia inferiore del vostro schermo potrete vedere un piccolo terminale, la cui funzione è quella di

avvertirvi quando un alieno si sta avvicinando.
Per concludere infine (era ora!) la carrellata sugli indicatori, all'estrema destra vi è uno strumento a croce che mostrerà la direzione in cui vi state spostando.

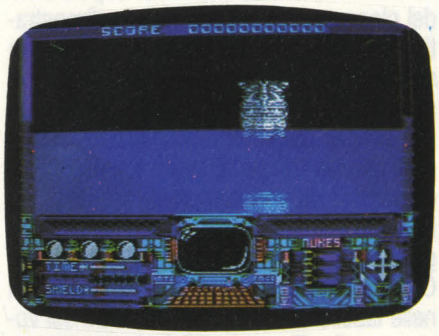
I COMANDI — Per gli sfortunati non possessori di un joystick con relativa interfaccia, illustriamo ora i tasti per usare il simulatore Glass:
per il movimento in alto e in basso abbiamo a disposizione i tasti Q e A, accompagnati da tasti O e P per il movimento verso sinistra e verso destra; infine, per fare fuoco con i laser, è possibile utilizzare un qualsiasi tasto dell'ultima fila (CAPS SHIFT - SPACE).

GLI SCHERMI — A mano a mano che si procede nel gioco, aumenta la quantità di alieni e la loro velocità, ma gli schermi rimangono fondamentalmente di questo tipo:



— un alieno vi viene incontro svolazzando e voi dovrete cercare di colpirlo;
— vi troverete di fronte degli alieni di forma umanoide che lanciano delle bombe micidiali;
— i carri armati alieni vi hanno circondato, e dovrete colpirli quando spuntano dal terreno;
— un incrociatore spaziale del nemico vi sfila davanti, e voi dovrete eliminare le torrette radar e i cannoni fotonici che spuntano qua e là;
— vi trovate, mentre correte nello spazio, di fronte a delle torri, che dovrete cercare di evitare.
Quest'ultimo schermo è alquanto difficile ma terribilmente divertente, grazie anche alla grafica che conferisce all'azione un realismo decisamente notevole.

CONCLUSIONI — Il gioco è carino, molto divertente e realizzato con un'ottima grafica: peccato però che non sia eccessiva-



mente originale. Forse alla Quicksilva credono che per guadagnarsi soldi sia sufficiente riciclare vecchie e sfruttate idee.
Non vi sembra che i tempi di Space Invaders siano ormai tramontati?

Gabriele Petris
Fabrizio Guccione

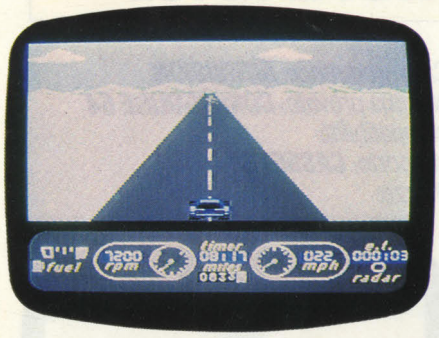
ROADRACE

Casa produttrice: ***ACTIVISION***
sistema provato: ***COMMODORE 64***
compatibilità:
supporto: ***CASSETTA***
Prezzo:

ROADRACE è senz'altro un gioco adatto a tutti i patiti di corse e rally e, perché no, a voi che avete voglia di sentirvi Niki Lauda,

stando però comodamente seduti sul divano di casa e ascoltando un po' di buona musica.

INIZIO E SCOPO DEL GIOCO — La procedura di caricamento è la solita: dopo il titolo del gioco apparirà uno schermo dimostrativo con la vostra macchina al centro della strada, e sotto un pannello-comandi; non spaventatevi! Anche se all'inizio infatti è un po' difficile tenerli sott'occhio tutti, siamo certi che con un po' di pratica saprete barcamenarvi da veri campioni, scorazzando in lungo e in largo nelle strade da Los Angels a New York, da Seattle a Miami ecc.. Cercate di battere i migliori tempi contenuti nelle tabelle del computer, facendo del vostro meglio. Fissate poi l'orario di partenza della vostra gara e non dimenticatevi di controllare sempre le condizioni metereologiche e le notizie sul traffico stradale, e decidete quindi le città in cui farete sosta.
Prima di partire studiatevi bene le istruzioni allegate alla cassetta, che, una volta tanto (si parla di Activision!) sono molto ben dettagliate e in grado di fornire ogni informazione riguardo al gioco. Beh tutto è pronto, dunque, buona fortuna!



SULLA STRADA: SUGGERIMENTI — Quando siete alla guida della vostra auto non perdete mai la calma, né tanto meno il controllo del mezzo. Come dite? siete già usciti di strada una quindicina di volte, rompendo il motore e abbattendo qualche cartellone pubblicitario? Oppure avete mandato all'ospedale qualche povero motociclista? non importa, non scoraggiatevi MAI.
Dopo vari tentativi migliorerà anche la tecnica di guida, (non provateci però sulle strada cittadine!) A poco a poco imparerete a controllare con un semplice colpo d'occhio tutto il pannello comandi, e così pure a evitare le varie lastre di ghiaccio e nubifragi che incontrate in certe zone degli USA.
Pochi in questo gioco sono i suggerimenti da dare riguardo la tecnica di guida da seguire, che può e deve essere del tutto personale. Controllando i tempi ottenuti di volta in volta su un percorso, cercate di adottare il tipo di guida più veloce, senza badare tanto allo stile, ma puntando tutto sulla velocità. È preferibile tuttavia mantenere una media costante di velocità piuttosto che percorrere dei tratti a velocità esorbitanti, e rischiare così delle collisioni che, di qualunque tipo siano, rallentano sempre la corsa facendovi perdere del tempo prezioso.
Quanto ai rifornimenti non fermatevi ad ogni stazione di servizio, ma fate il pieno non appena l'indicatore si avvicinerà alla riserva. Siate più prudenti di notte o nei paraggi delle città, allorché il traffico aumenta di volume.

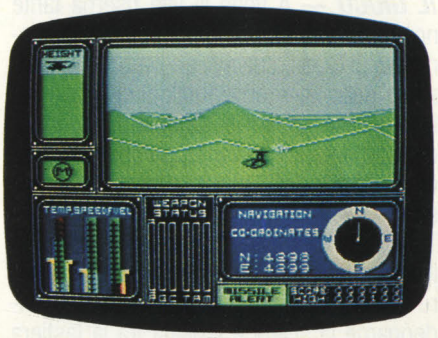
... Ma cosa succede?!. Il radar ha avvistato qualcosa... vi ha fermato la "pula" eh?... Moderate la velocità e superatela educatamente. Oppure, se siete dei veri duri e non avete paura di nessuno (della serie: "me ne frego della legge") cominciate ad accellerare velocemente, fino a raggiungere la velocità massima (240 miglia/ora!) e... con un pizzico di fortuna... no, non decollate, ma farete mangiare la polvere ai "caramba", e sarete pronti per andare a fare i provini di Rambo3.

CONCLUSIONI — Roadrace è senz'altro un gioco stupendo, capace di divertire e coinvolgere nell'azione anche chi non si cimenta volentieri nei giochi che riproducono corse automobilistiche. Per molti tratti, forse, ricorda quel Pole Position alla cui apparizione e affermazione nelle sale gioco è legata la nascita e la fortuna di tanti programmi come questo.

Paolo Milano

COMBAT LINX

Casa Produttrice: ***DURELL***
Sistema Provato: ***SPECTRUM 48K***
Supporto: ***CASSETTA***
Compatibilità:
Prezzo: ***L. 30.000***

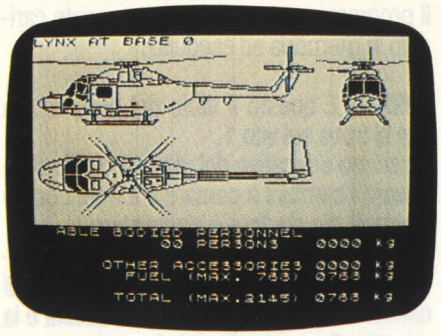


Ecco uno dei migliori giochi di simulazione. In questo gioco interpretiamo la parte di un pilota di elicottero che deve portare il suo apparecchio, un sofisticatissimo elicottero da guerra, a difendere le basi alleate dagli attacchi avversari.

GIOCO — Caricato il programma apparirà la tabella dei migliori punteggi e un menù dal quale potremo scegliere se:
ridefinire i tasti;
salvare la classifica dei punteggi su nastro;
salvare, sempre su nastro, i tasti ridefiniti;
caricare una classifica oppure una serie di tasti precedentemente registrati.
Per cominciare il gioco vero e proprio dovremo scegliere il livello di difficoltà che varia da I, il più facile con solamente 3 basi da difendere, a 4, con ben 6 basi da proteggere.
Oltre al numero delle basi da proteggere variano anche la precisione dei missili avversari, il numero totale dei mezzi avversari e infine il consumo di carburante da parte nostra.
Oltre a provvedere alla difesa delle basi dovremo pensare anche a curare i feriti, portandoli alla base 0, prendere le munizioni scaricando i serbatoi dell'elicottero, cercando di non farsi uccidere dagli aerei, dagli elicotteri e dalle postazioni nemiche.
Ad ogni base potremo fare rifornimento, anche se la disponibilità di carburante delle basi è limitata, a differenza della base 0 che ha un rifornimento illimitato.
Per eseguire le operazioni di scarico dovremo portarci sopra alla base su cui vogliamo atterrare e atterrare dolcemente. U-

na volta fatto questo, ci apparirà il nostro elicottero e la merce che possiamo caricare, il peso di ogni unità di munizioni e soldati, il peso complessivo di quello che abbiamo caricato fino a quel momento e per ultimo il peso massimo di merce che l'elicottero può portare con sè incluso il carburante. Ricordatevi, cosa importantissima, che più merce caricherete meno carburante avrete a disposizione per raggiungere le altre basi.
Gli avversari si dirigono tutti verso le basi di rifornimento e si dividono in mezzi terrestri, (carri armati e autocarri) e in mezzi di aviazione (aerei e elicotteri) e devono essere distrutti o dalle nostre forze terrestri, indipendenti dalla nostra volontà, oppure da noi e dai nostri campi minati, che una volta invasi da due o più veicoli nemici perdono la loro efficenza.
Durante la partita abbiamo inoltre, premendo il tasto di mappa, la possibilità di vedere la nostra posizione e quella degli avversari. Mentre guardiamo la mappa non potremo guidare l'elicottero per cui è conveniente lasciarlo alla quota massima e non rimanere troppo a lungo in questa schermata.
Nella mappa potremo individuare i nostri alleati perché sono contrassegnati con un cerchio intorno al loro simbolo. Per individuare le nostre coordinate o quelle degli altri simboli è meglio che vi ricordiate che quelle a sinistra sono le coordinate nord, mentre quelle in alto sono le coordinate est.
Durante la partita capita spesso di ricevere messaggi dalle basi e potremo riceverli dopo che la M circondata da un cerchio si mette a lampeggiare, dopodiché basta premere il pulsante di ascolto-messaggio per vederlo apparire al posto della M. Oltre ai messaggi, tramite questo prezioso apparecchio potremo richiedere le coordinate o il numero di feriti di una base.
Per avere le coordinate, premete "CAPS SHIFT" insieme alla lettera che si trova sotto il numero a cui corrisponde la base (ad esempio se dobbiamo sapere le coordinate della base Uno premeremo lo shift insieme alla lettera "Q"), mentre per sapere il numero dei feriti premete al posto del Caps Shift il Simbol Shift.

ARMI — Il nostro elicottero possiede due tipi di armi e cioè quelle filoguidate, che sparano nella direzione in cui vogliamo, e quelle non filoguidate, che sparano nella direzione dell'elicottero. Fanno parte del primo gruppo le mine, che si trovano in scatoloni posti sotto all'elicottero che si possono sganciare intorno alle basi per creare dei campi minati che le proteggano dagli attacchi da terra, i missili anticarro



che possono essere diretti grazie a un cursore che appare alla pressione del tasto ENTER e che si può muovere sia avanti che indietro, e che ci offrono una grande precisione uniti anche a una estrema facilità d'uso, e, per ultimo i missili aria-aria che sono a ricerca termica e servono per colpire aerei e elicotteri nemici.
Del gruppo delle non filoguidate fanno parte i razzi aria-terra, le mitragliatrici laterali e il cannone da 10 mm. Tutte le armi non filoguidate possono essere dotate di un mirino, che rimane fisso nella direzione dell'elicottero, premendo ENTER.
La scelta delle armi avviene tramite un cursore che si sposta su una tabella in cui vengono anche visualizzati i quantitativi di munizioni disponibili per ogni arma.

AVVERSARI — Gli avversari, come ho già detto sopra, si dividono in due categorie, terrestri e volanti.
Ecco una breve descrizione delle potenzialità e dei metodi di abbattimento che possiamo usare contro tutte le unità nemiche:
i jet, che fanno parte dell'aviazione, possono essere distrutti soltanto con i missili a ricerca termica a causa della velocità alla quale viaggiamo che non permette, neanche a un super elicottero come il nostro, di raggiungerli ;
gli elicotteri viaggiano alla nostra stessa velocità ma il computer è molto abile come pilota e la maggior parte delle volte riesce a farceli sfuggire, per cui anche con questi sono molto consigliati i missili aria-aria e in alcuni casi le mitragliette laterali o il cannoncino ;
i carri armati possono essere distrutti solamente dai missili anticarro che fortunatamente sono filoguidati e non creano problemi di mira ;
gli autocarri sono facilmente colpibili dato che non hanno nessun mezzo di difesa e posono essere colpiti da qualsiasi arma che spari verso terra ;
infine le postazioni, che sono facilmente colpibili, anche se dotate di un sistema di difesa, con i missili aria-terra.
Ogni avversario ha uno scopo ben preciso

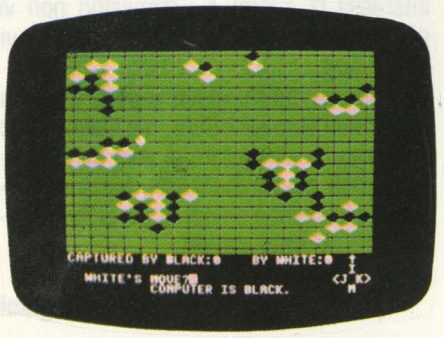
e cioè distruggere le basi nemiche e l'elicottero che le protegge.

CONCLUSIONI — Combat Linx è indubbiamente un bellissimo gioco che vi terrà attaccati allo Spectrum per ore data la sua grafica bellissima e la difficoltà, anche al primo livello, del gioco.
In questa recensione non ho messo una descrizione della strumentazione che, oltre ad aumentare la lunghezza della recensione, è semplicissima e di immediata apprendibilità.
Se siete degli appassionati di pilotaggio e di guerra questo è un gioco che non deve assolutamente mancarvi, ma anche se non vi interessa la guerra e i simulatori non vi piacciono sono sicuro che Combat Linx vi soddisferà.
Certamente questo gioco vi porta un po' a pilotare un vero elicottero, ma quand'è che vedremo un simulatore di volo con elicottero? Con questa insolubile domanda finisce la recensione e ricordatevi di fare rifornimento prima di partire!

Stefano Bighini

UFO VELOCI COME IL FULMINE

VELOCI COME IL FULMINE
Casa produttrice: ***ATARI ITALIA***
Sistema provato: ***ATARI 800 XL***
Compatibilità: ***ATARI 400/800/600 XL/ 130 XE***
Supporto: ***CASSETTA***
Prezzo:



Come certamente avrete notato nell'intestazione appaiono due titoli e non solo uno come comunemente avviene; infatti questa cassetta dell'ATARI ITALIA è composta da due programmi educativi, uno per lato.
Ci è sembrato giusto dedicare spazio e attenzione anche a questo genere di programmi, solitamente piuttosto trascurati, anche e soprattutto perché noi di ViGi & CO cerchiamo di dare una visione globale di quanto può offrire il mercato, senza preclusioni di alcun genere.

CARICAMENTO — Inserire la cassetta nel registratore e premere il tasto REWIND in modo da riavvolgere completamente il nastro. Premere successivamente i tasti STOP (STOP/EJECT) e PLAY. Accendere il computer mantenendo contemporanemante premuto per qualche secondo il tasto START.

Il programma viene automaticamente caricato in memoria ed eseguito.

UFO — È questo il titolo del programma che si trova sul lato 1.
Lo scopo educativo del gioco è quello di abituare i bambini a contare e a riconoscere i numeri allo stadio più elementare.
All'inizio ci viene chiesto quello che eufemisticamente potremmo definire "livello di difficoltà" (da 3 a 10); in realtà questa è la quantità di numeri diversi che potranno apparire sullo schermo. Ad esempio selezionando il livello 6 non compariranno mai i numeri dal 7 al 10, semplificando così la scelta del bambino.

IL GIOCO — Ovviamente la dinamica dell'azione è molto semplice: sullo schermo appare un'astronave, ed a questo punto il computer seleziona un numero casuale, compreso come detto nel livello di gioco, il quale viene visualizzato al centro del video. Questo è il numero di extraterrestri che il bambino deve fare atterrare premendo i tasti "+" o "-", ai quali corrisponderà la discesa dell'UFO con conseguente sbarco di alieni (tasto meno), o il reimbarco in caso di errore (tasto più). Con RETURN si confermerà che le "grandi manovre" sono finite.
Di volta in volta il computer aggiorna la situazione con il totale dei tentativi e delle risposte esatte (es.: 2 su 3 ecc.).
Al termine di 12 tentativi il "maestro" computer emetterà il suo inappellabile giudizio, ed in caso di en plein il piccolo solutore verrà gratificato da un fuoco d'artificio (visto che su video riesce un po' difficile dare pacche sulle spalle...).

VELOCI COME IL FULMINE — Ideale continuazione del programma precedente questo "VELOCI COME IL FULMINE" aggiunge al concetto di unità quello delle decine, cercando di portare quindi a un livello successivo la conoscenza del bambino.

OPZIONI — La prima richiesta è quella delle iniziali (solo 3 lettere) del nome, quindi appare un menù-classifica strutturato così:

A.	0 - 5	— W M
		— ASS
		— IMO
B.	0 - 9	— IAC
		— OME
		— LLI
C.	0 - 19	— W M
		— ASS
		— IMO
D.	0 - 49	— IAC
		— OME
		— LLI

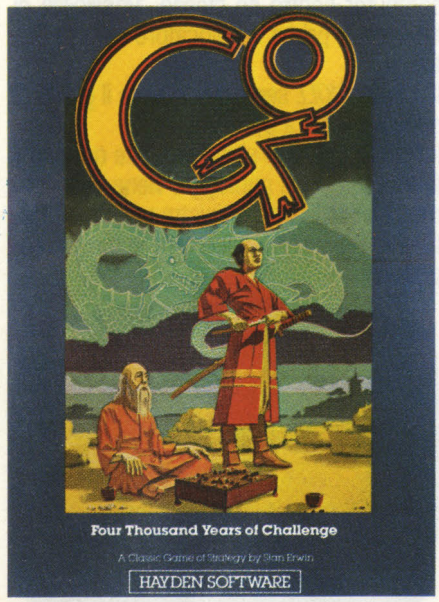
Selezionando una lettera stabiliamo (come indicato) il numero massimo delle facce che potranno apparire contemporaneamente in una schermata, mentre le lettere alla destra del trattino sono le iniziali dei tre giocatori meglio classificati per ogni singolo livello di gioco.
Fatta la scelta un "ATTENZIONE", "PRONTI", "VIA!" non ci fa partire per nessuna finale olimpica, ma comincia a scaricarci un certo numero di facce. Esse appaiono di colori diversi ma questo agli effetti del gioco non ha alcuna rilevanza, e anche la loro posizione sullo schermo è assolutamente casuale ed atta per lo più a confonderci le idee.
Dopo un certo lasso di tempo (quanto? Un... "TOT"!) questi rubicondi faccioni scompaiono. Il nuovo schermo riporta le iniziali del giocatore, il totale punti e la domanda: "NUMERO FACCE?". Se la risposta è giusta il computer risponde: "ESATTO! — PUNTI 1" e via via aggiorna il totale. Carognesco il responso in caso di errore: un secco "NO!", seguito dall'esatta indicazione del numero e dalla conclusione immediata della partita. Quindi ecco l'ironica sfida: "GIOCHI ANCORA?"... Cosa c'è di più provocante di questo per indurre un bambino ad impegnarsi e a migliorarsi?
Va detto infine che un susseguirsi di risposte esatte porterà ad un progressivo aumento della velocità di apparizione delle facce; pur avendo sempre meno tempo a disposizione saremo aiutati nel conteggio dal raggruppamento delle decine, raffigurate sotto forma di gruppi di 10 facce sorridenti (ma cosa avranno poi da ridere?) racchiuse in un rettangolo.

CONCLUSIONI — Difficilmente questa cassetta verrà acquistata da qualche ragazzino, ma i vari giovani papà che nascondono una copia di ViGi & CO sotto le pratiche da sbrigare in ufficio altrimenti cosa ci starebbero a fare...?

Massimo Jacomelli

GO

Casa produttrice: ***HAYDEN SOFTWARE***
Sistema provato: ***CBM 64***
Supporto: ***DISCO O CASSETTA***
Compatibilità:
Prezzo:



Ed eccoci di fronte ad un gioco "diverso" in tutti i sensi; uno di quei programmi, tanto per intenderci, che non si possono far "girare" mentre si mangia il gelato o durante la conversazione con l'amico: quando vi sedete di fronte alla tastiera e caricate il "Go", infatti, per le prossime X ore (X = tante!) dovete essere liberi da impegni di sorta e dedicarvi anima e corpo al gioco che gli orientali considerano come una vera e propria palestra mentale.
State un po' a sentire come è stato definito: "Il Go è il judo della mente, è un tendere alla vittoria non contro l'avversario ma per suo mezzo, è agonismo ed espressione estetica. Armonia ed equilibrio, disciplina e controllo, rito e universalizzazione dello spirito; una vittoria schiacciante lascia sgomento il vincitore non meno del vinto e ambedue si compiacciono quando, a partita finita, il go-ban (è la tavola da gioco — n.d.r.) si presenta armoniosamente istoriato di pedine nere e bianche".
Visto che roba? Ed a questo punto c'è ancora qualcuno tra voi che non vorrebbe conoscerne di più su questo "fantomatico" Go?

IL GIOCO — Come dicono all'Hayden: *it's simply to learn yet difficult to master,* cioè facile da imparare ed eppure difficile da superare.
Se non vado errato, questo era anche lo slogan di un gioco che infatti, si è subito tentati di nominare quando si vede per la prima volta una tavola di gioco del Go; sto parlando del celebre Othello, o Reversi per chi ha qualche anno in più.
Nel Go, comunque, lo scopo del gioco è totalmente differente; tanto per cominciare la scacchiera è grande cinque volte tanto ed inoltre le pedine non vanno posate nelle caselle, ma sulle intersezioni tra le 19 rette verticali e le altrettante orizzontali.
Il giocatore che ha le pedine nere (e che è reputato il meno forte) incomincia per primo mettendo una pedina su una qualsiasi delle intersezioni; poi ogni giocatore posa a turno una pedina sulla tavola quadrettata.
Una volta posate, le pedine non possono cambiare posto fino alla fine del gioco, a meno che non siano catturate dall'avversario nelle condizioni che vedremo più avanti.
Oggetto del gioco è quello di formare dei "territori" circondati di pedine dello stesso colore, in modo che l'avversario non possa catturare delle pedine di "recinto".
Non è proibito al nero di avere un territorio all'interno di un territorio bianco, o viceversa, sempre che egli possa starci senza venire catturato.
Un territorio si compone di tutti i punti (intersezioni) vuoti circondati da pedine.
Alla fine del gioco si contano i punti vuoti di tutti i territori di ogni giocatore e chi ne ha di più ha vinto la partita.

COMANDI E VARIANTI — Questa videoversione del Go può essere giocata sia col joystick che con la tastiera; mentre in quest'ultimo caso i tasti da impiegare sono parecchi (N = inizio nuova partita, E = congelamento del gioco, P = ripresa dello stesso, ed altri ancora per il posizionamento delle pedine), se viene impiegato il joystick la tastiera servirà solo per le tre funzioni sopra descritte.
All'inizio del gioco, il computer si informerà sul numero di giocatori '1 o 2' e, nel primo caso, prenderà lui le veci del vostro avversario; si potranno anche stabilre eventuali handicap a favore del più debole e, naturalmente, l'uso della tastiera o del joystick.

NOTIZIE VARIE DI GIOCO — I termini gergali del Go sono un'infinità; vediamone alcuni insieme alle relative caratteristiche.
Iniziamo dall'elemento fondamentale: la pedina o go-ishi.
Quando è posata sulla "scacchiera", si nota che è collegata a quattro punti adiacenti (cioè le intersezioni che sono collegate alla pedina da una linea retta) che vengono chiamate "libertà" della pedina. Le libertà sono sempre materializzate dalle linee e, pertanto, sono limitate se la pedina si trova sul bordo della tavola di gioco.
Orbene per catturare una pedina (o un gruppo di pedine), bisogna sopprimere tutte le libertà disponibili, senza che vi siano spazi vuoti in mezzo.
Ovviamente se una pedina è circondata su tre lati dalle avversarie e sul quarto da una pedina amica, non viene catturata, a meno che anche quest'ultima sia chiusa entro un gruppo nemico senza nessuna libertà a disposizione.
Si nota quindi che uno degli elementi fondamentali del gioco è quello di mantenere i collegamenti fra le proprie pedine ed interrompere quelli avversari; ma ciò non vuole dire cercare continuamente di catturare pedine nemiche, poiché lo scopo del gioco non è questo, bensì il creare dei territori.
Tutto ciò che è stato detto a proposito delle libertà e della cattura di una pedina è valido ugualmente per un gruppo di pedine collegate fra di loro.
Un gruppo può essere circondato e catturato e di conseguenza tolto dal gioco quando tutte le sue libertà sono occupate da pedine di opposto colore. C'è però un caso in cui in mezzo ad un gruppo circondato vi sia un solo punto vuoto che costituisce la sua ultima libertà: questa libertà si chiama "occhio".
Nel caso in cui l'occhio sia unico (un solo punto vuoto), è chiaro che non è sufficiente a garantire il gruppo interno dalla cattura, perché basta che una pedina del colore esterno si insedi nel punto vuoto per catturare tutto il gruppo circondato.

STRATEGIA — Contrariamente al gioco degli scacchi, dove la strategia è basata sulla tattica, nel Go la tattica dipende dalla strategia, e cioè dalla concezione generale dell'attacco e della difesa.
La tattica si apprende con l'esperienza, mentre la strategia dipende dall'intelligenza o dall'intuizione; tuttavia, non è necessario essere geniali, per capire che è più facile prendere un territorio in un angolo o su un lato, piuttosto che nel centro.
È un principio di economia, poiché le frontiere naturali del gioco proteggono già uno o due lati del vostro territorio.
Il centro, al contrario, richiede una protezione grandissima da tutti i lati.
Ci sono però altri fattori da tener presenti: l'influenza del centro, una volta preso, è considerevole e, quindi, persino i profes-

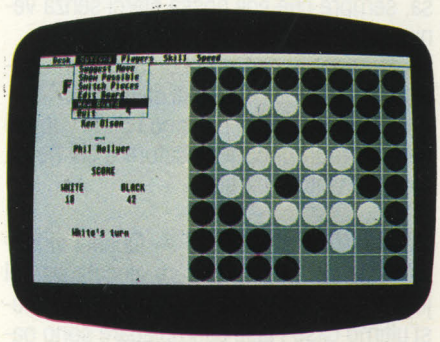
sionisti orientali non hanno chiarito se è preferibile iniziare da lì oppure dai lati.
Il computer, a questo proposito, opera secondo il detto "meglio un uovo oggi..." avendo una certa predilezione per i bordi; per quanto mi riguarda seguo il celebre "chi s'accontenta gode", e sono sostanzialmente d'accordo con le preferenze del CBM.
Attenzione, però, perché se il vostro territorio è troppo grande, l'avversario può essere tentato di infilarcisi dentro per creare a sua volta un territorio dentro al vostro, danneggiandovi poco a poco.
L'idea direttrice del gioco (questo vale in particolar modo contro il computer), è quella di prendere l'iniziativa e di custodirla. Evitate quindi i colpi inutili e superflui, scegliete sempre il più efficace, quello che obbligherà il vostro amico informatico a rispondere, quello che vi permetterà di continuare ad avere l'iniziativa.
Il vostro attacco deve avere più di un obiettivo, il vostro colpo deve essere utile in attacco ed in difesa.
Infine considerate sempre il colpo da giocare non solamente nel suo ruolo immediato e locale, ma nella prospettiva di tutto il gioco: la mossa che fate deve avere sempre uno scopo più lontano. Ultimo consiglio: anche se è già stato detto, noto che il più grosso difetto del principiante è quello di continuare a catturare le pedine avversarie: non dico che non lo si debba fare, ma cercate di non dimenticare mai che lo scopo del Go è di fare dei territori, non quello di prendere delle pedine, per cui non fidatevi se ve ne vengono offerte troppo facilmente; altrove sulla tavola di gioco un territorio nemico si sta ingrandendo paurosamente!

CONCLUSIONI — Che un gioco così spettacolarmente complesso e suggestivo, dalla strategia acuta, semplice nelle regole, sia quasi completamente sconsciuto in Occidente non deve sorprendere.
In effetti non certo la praticamente infinita varietà delle situazioni di gioco e le sopraffine sottigliezze di trappole a scatto ritardato costituiscono le remore alla diffusione del gioco in Italia, bensì lo spirito quasi mistico con cui gli orientali si accostano al gioco che d'altro canto ben si presta a tutta una visione cerimoniale della competizione.
Forse è questo il lato che non si riesce a cogliere in pieno nel Go.
In realtà si tratta di un gran bel gioco che nella versione per il 64, mantiene inalterato tutto il suo fascino, con la grandissima comodità che il lunghissimo calcolo dei punti a fine partita, viene svolto dal computer che provvede anche alla "pulizia" del terreno di gioco. Sono certo che gli appassionati, quei pochi che lo conoscono e lo sanno giocare davvero in tutte le sue sfumature, non se lo lasceranno scappare; per gli altri sarà una piacevole sorpresa.

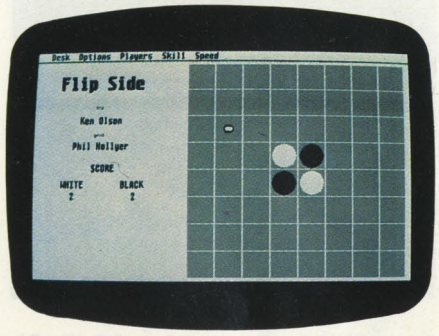
Alessandro Diano

FLIP SIDE

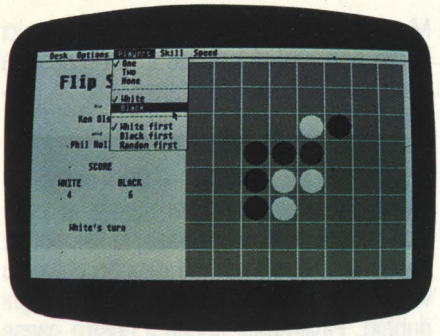
Casa Produttrice:
Sistema Provato: ***ATARI 520 St***
Competibilità:
Supporto:
Prezzo:



Il gioco presentato è un board game, si tratta infatti di una versione particolare del noto gioco Reversi implementato su questa nuovissima macchina della ATARI.
Il gioco sfrutta tutte le caratteristiche offerte dal sistema operativo (TOS) di questo computer e richiede l'uso del solo MOUSE.
Dopo aver caricato il TOS da dischetto si potrà effettuare il caricamente dell'elenco dei programmi presenti nel game-disc quindi scegliere con il mouse l'icona selezionata. Dopo qualche istante apparirà lo schermo di gioco. La parte sinistra è riservata al logo del programma e a tutte le fasi di colloquio con la macchina.
A destra è presente la superficie di gioco costituita da 8 × 8 caselle e al centro ci sono 2 pedine bianche e due nere.
Le opzioni disponibili sono molteplici e raggiungibili con i menu' discendenti presenti nella parte alta dello schermo.
Procedendo da sinistra a destra troviamo: *DESK* che permette di accedere alle funzioni tipiche del TOS cioè l'accesso al Control Panel, alla configurazione RS 232, Emulator VT52 etc.
Più a destra troviamo *OPTIONS* che comprende la possibilità di farsi suggerire una mossa, mostrare tutte le mosse possibili, scambiare le proprie pedine con quelle dell'avversario, giocare ancora o finire.
PLAYERS consente di giocare da soli contro il computer, con un altro giocatore o il computer contro se stesso. Possibilità di far iniziare prima un giocatore oppure l'altro etc.
Il menu' *SKILL* serve a scegliere il grado di difficoltà (da 1 a 6).
Infine con *SPEED* si può inserire o meno il fattore tempo. Il punteggio viene continuamente visualizzato a sinistra unitamente all'invito a giocare e a indicare le mosse impossibili.



IL GIOCO — Dopo questa lunga quanto utile premessa veniamo al gioco vero e proprio. Abbiamo già detto che si tratta di una versione particolarmente sofisticata del noto REVERSI; riassumiamone le regole.
Si gioca alternativamente usando il MOUSE e posizionandolo in una casella vuota. Di volta in volta il cursore assumerà il colore del giocatore che deve effettuare la mossa. Il programma stesso gestisce la possibilità di errore impedendo l'esecuzione di mosse proibite. Ad ogni mossa bisogna catturare almeno una pedina avversaria, che si trovi in allineamento o diagonale, compresa tra una propria pedina e quello che si va a mettere nel momento della propria giocata. Tra le varie pedine non ci devono essere caselle vuote. Ogni pedina presa all'avversario assume lo stesso colore di quelle del giocatore.
Il gioco termina quando sono state occupate tutte le caselle oppure quando si rende impossibile per uno dei due giocatori una ulteriore mossa. Vince naturalmente il giocatore che ha il maggior numero di pedine. Un consiglio che posso dare è quello di organizzare le proprie pedine lungo i bordi che sono praticamente inespugnabili.
E un gioco la cui sorte viene decisa quasi sempre alle ultimissime battute e richiede una concentrazione costante.

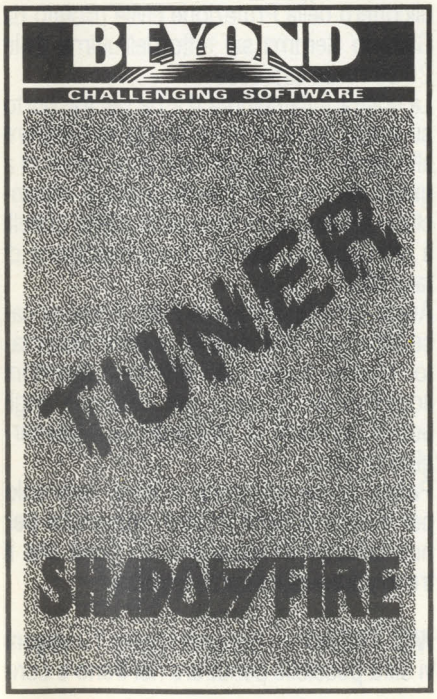


CONCLUSIONI — È un gioco molto piacevole grazie anche all'utilizzo "amichevole" del mouse che mette a dura prova la capacità di ragionamento del giocatore. Particolarmente interessante il modo di agire del computer quando si gioca da soli: le sue mosse si fanno sempre più accorte dopo un inizio quasi disastroso. I livelli di difficoltà sono ben graduati anche se il computer ha quasi sempre la meglio!

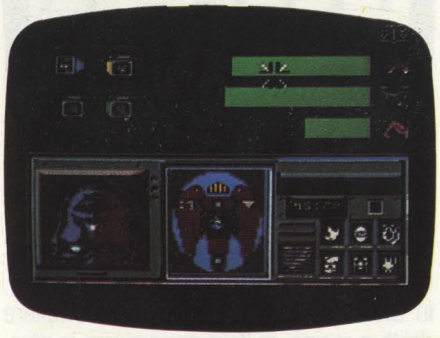
Maurizio Galluzzo

SHADOWFIRE TUNER

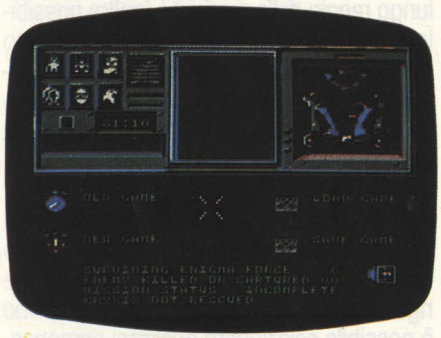
Produttore: ***BEYOND***
Sistema provato: ***CBM 64***
Compatiblità: ***SPECTRUM***
Supporto: ***CASSETTA***
Prezzo:



Shadowfire è stato indubbiamente un programma geniale e decisamente originale sia per l'impostazione ad icone che per il soggetto interessante ed avvincente.
Era ovvio comunque che, come tutti i programmi, invecchiasse, perdesse di interesse una volta risolto, o che, a causa della difficoltà, fosse abbandonato e quindi dimenticato.
Ma è un vero peccato sprecare così velocemente un buon lavoro, e quindi ecco che alla Beyond hanno sviluppato Shadowfire Tuner, un programma che consente di modificare il gioco rendendolo difficile e più complesso, oppure semplificandolo. Un vero trattamento di bellezza per mantenere sempre fresco e pimpante un piccolo capolavoro. Tornando al Tuner, prima di introdurvi ai dettagli tecnici, dobbiamo dirvi che con esso è possibile creare una nuova partita, come è possibile modificare una situazione di gioco già iniziata e che magari (guarda caso...) si volgeva a vostro sfavore.
Per iniziare le operazioni di modifica è necessario innanzitutto scegliere il metodo di input, che potrà essere: la tastiera, il joystick o la penna ottica.
Superato questo menù, accederete al seguente, nel quale dovrete decidere se:
1) caricare un gioco salvato precedentemente
2) scegliere un nuovo gioco
3) salvare un gioco modificato
4) cambiare il tempo limite per terminare una partita, usando le frecce direzionali alto e basso.



L'ASTRONAVE — Dopo aver scelto una di queste icone, verrete trasportati nello schermo della fortezza spaziale che, come potrete notare, è suddiviso in settori da righe verdi ortagonali.
Il settore in alto a sinistra mostra alcune parti dello scafo di Shadowfire, mentre sulla destra vedrete le icone per la selezione del personaggio in azione, dell'oggetto e del luogo.
Al centro si trova invece il settore che con i suoi comandi vi permetterà di ispezionare lo scafo ; ad esempio, se voi selezionate una delle frecce direzionali, potrete vedere un'altra zona del vascello spaziale. In questo caso si verificherà che il settore in alto a destra scomparirà, per lasciare il posto ad una piccola mappa dell'astronave: al suo interno si trova un piccolo riquadro che indica la vostra posizione.
Per spostarvi muovete il cursore intorno alla parte dell'astronave visualizzata, mentre se volete tornare a vedere il luogo in cui vi trovate utilizzate l'icona circolare.
Il quadrato che lampeggia sotto il cursore indica invece una buona posizione per piazzare oggetti o personaggi ; se voi premerete il tasto FIRE del Joystick, il programma considererà quella posizione come un punto di riferimento.
I settori che rimangono, che si trovano in basso mostrano personaggi e oggetti presenti in quella posizione, nella parte sinistra, mentre sulla destra sono presenti tre nuove icone: le prime due raffigurano una persona e un oggetto nel punto di riferimento che avrete indicato precedenteme



La terza icona raffigura invece un personaggio in servizio di pattuglia. Cominciamo ora ad analizzare lo schermo che appare se selezionate l'icona degli oggetti.

GLI OGGETTI — Lo schermo che apparirà a questo punto del vostro lavoro di modifica, è suddiviso in sezioni da linee color giallo ; da questo schermo è possibile accedere a tutti gli oggetti e ai loro diagrammi di peso (potenza per le armi).
Analizziamo ora le diverse sezioni e le numerose icone presenti: l'icona a sinistra permette di vedere tutti gli oggetti disponibili ; la sezione sul lato destro permette di vedere il personaggio in azione e l'oggetto, ognuno col proprio nome.
In basso a sinistra potrete notare tre nuove icone, ognuna con la possibilità di apparire in due modi differenti, e che hanno i seguenti compiti:

— la prima indica se l'oggetto che si sta esaminando è un arma o no ; nel primo caso apparirà il simbolo = (uguale), altrimenti sarà visualizzato il simbolo ≠ (non uguale)
— l'icona centrale mostrerà se l'oggetto in uso è attivibile o meno ; se non lo sarà potrete notare una croce sul simbolo di fuoco
— l'ultima icona indica se un oggetto è trasportabile o meno ; nel secondo caso apparirà un chiodo che fissa l'oggetto.
Sulla destra di queste icone si trova la sezione che mostra il luogo in cui si trova l'oggetto o la persona che le trasporta.
Per continuare l'elenco di novità, al di sotto di questa sezione si trovano due nuove icone: quella sulla destra, se selezionata, visualizza i diagrammi di efficacia a corto e lungo raggio delle armi ed è inoltre possibile in questo caso variare l'efficacia e il peso di ogni oggetto, selezionando opportunemente le icone delle freccie ; a questo punto scegliete l'icona di Quit per uscire da questo schermo.

I PERSONAGGI — Se selezionate l'icona dei personaggi accederete ad un pannello marcato in rosso, molto simile a quello che riguardava gli oggetti. Con questo schermo è possibile selezionare qualsiasi personaggio e vederne il nome ; nella sezione centrale viene visualizzato il personaggio che intendete manipolare, con la sua posizione e gli oggetti che sta trasportando.
Scegliendo l'icona con gli istogrammi dei personaggi avrete tutte le informazioni su questi, mentre se selezionerete quella raffigurante un oggetto con una freccia puntata verso un personaggio metterete a diposizione di quest'ultimo l'oggetto.
Per uscire da questo schermo e tornare a quello dell'astronave basta scegliere l'ultimo simbolo che rimane.

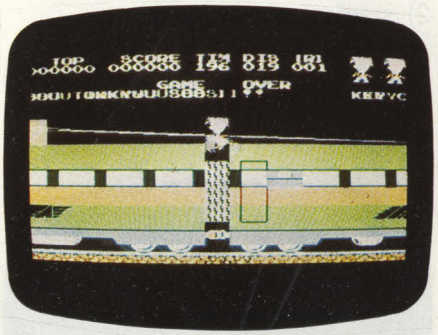
PERCORSI — Una volta tornati al quadro riguardante l'astronave, posizionandovi sull'icona che raffigura il soldato in pattugliamento, e premendo il tasto Fire del Joystick, passerete ad un nuovo schermo, dove verranno visualizzati tutti i percorsi possibilità che un personaggio può compiere partendo dalla posizione di riferimento selezionata inizialmente.
In questa sezione vengono inoltre visualizzate alcune nuove icone che sono: una freccia, che indica se la posizione è adiacente ad una porta ; una maniglia ed una chiave in una serratura, che indicano se la porta è chiusa o aperta. A seconda della vostra scelta di uno dei due ultimi simboli, dipende lo stato della porta.

CONCLUSIONE DEL LAVORO — Finito di creare la vostra personale interpretazione di shadowfire, utilizzate la normale procedura per salvare il vostro sudato lavoro.
Per utilizzare poi i files creati con il Tuner basta caricare Shadowfire e utilizzare i comandi per ripartire da un gioco precedentemente salvato, che in questo caso sarà la vostra opera.

Gabriele P. & Fabrizio G.

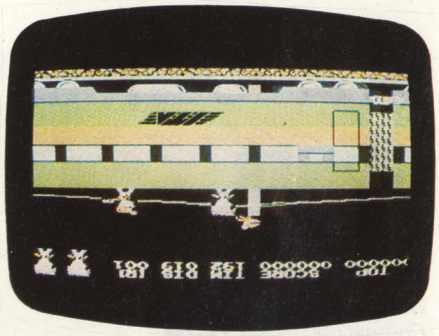
STOP THE EXPRESS

FERMA L'ESPRESSO
Produttore: ***Hudson Soft***
Sistema provato: ***MSX 64K***
Compatibilità: ***Spectrum 48K***
Supporto: ***CASSETTA***
Prezzo: ***L. 13.500***



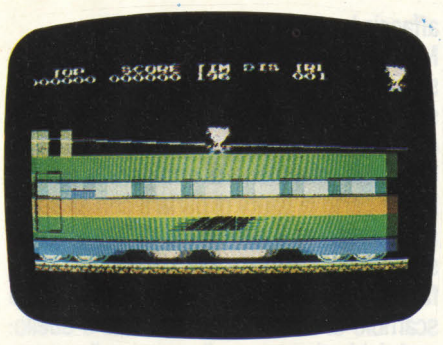
In ogni paese il treno ha una sua storia particolare e usi e costumi diversi.
In Giappone sui treni, anzi sulla metropolitana ci si va per farsi schiacciare ben bene, in Gran Bretagna in genere per compiere delitti o rapine, in Italia per arrivare in ritardo.
Stop the Express è un programma giapponese, d'ambientazione italiana e ispirazione inglese, ma rispetta ben poco le tradizioni: il dirottamento di un treno praticamente deserto, che viaggia senza il minimo intoppo non è facile da recuperare ne tra i classici della letteratura gialla da Agatha Christie in poi, ne nelle cronache criminali da Jesse James a Roland Briggs. Si tratta di un evento decisamente singolare, anche perché dirottare un treno dai binari non è cosa da poco.
Ma i computer possono tutto, e così, eroici come non mai vi lanciate in un'ennesima missione impossibile: fermare l'ITA Express.

A SCHIFIO SE FINISCE — Già il nome del convoglio dovrebbe farvi sentire a casa ma, se questo non bastasse, la fisionomia dei banditi, disegnata nel rispetto della più vera iconografia mafiosa, vi toglierà ogni dubbio. Finalmente anche il nostro paese entra nei video games.
Bassettoni, sguardo truce, coltello facile, questi concentrati di cattiveria italica con coppola, hanno deciso di prendersi il treno per fare un bel giro panoramico del bel paese del sole.
Hanno lasciato la lupara al paese e si godono il viaggio comodamente sistemati nel vagone ristorante. Ma il loro gesto non si addice alla nuova politica delle ferrovie italiane e quindi il Ministro dei trasporti decide che i dirottatori devono essere fermati e multati.



SUL TETTO — Come James Bond nelle sue azioni più audaci o John Rambo nella vita di tutti i giorni, venite depositato da un elicottero della Protezione civile pilotato da Giuliano Gemma sul tetto dell'ultima delle 20 carrozze espresse.
La vostra folta chioma d'eroe del trasporto su rotaie garrisce al vento come bandiere allo stadio, ma i banditi non sono sensibili a questi momenti di grande epicità e cominciano ad inseguirvi lanciando affilati coltelli a serramanico, con la chiara intenzione di farvi fuori.
Avete dimenticato per la fretta il beauty case del vero "sdirottatore" e siete disarmato. L'unico modo per fermare i fetentoni accoltellatori consiste nel catturare degli uccelli serpente di passaggio e scatenarglieli contro.
Potete anche stendervi a terra, non solo per evitare le lame mortali, ma anche per non beccarvi in piena fronte i ponti che il treno attraversa durante la corsa.

NEL TRENO — Superati i primi 10 vagoni vi sarà possibile penetrare nel treno e con-



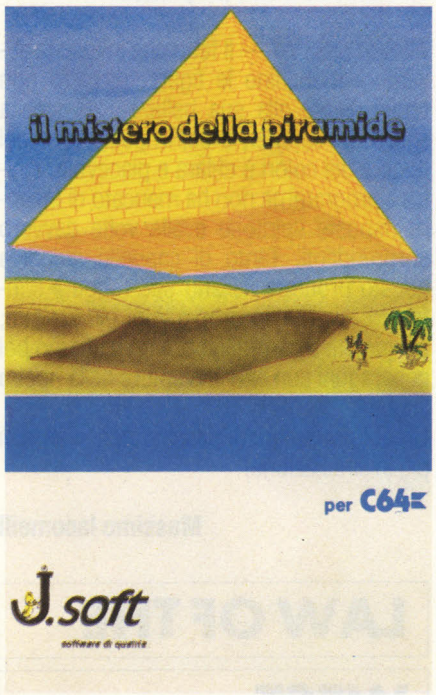
tinuare la marcia d'avvicinamento alla motrice senza rischiare di perdere il parrucchino o di prendervi un colpo d'aria.
All'interno delle carrozze, oltre ai malavitosi in diporto, troverete dei fantasmi, anime perse di pendolari e di viaggiatori dei grandi esodi, che cercheranno di impedirvi il passaggio. Non essendo possibile a bordo l'allevamento e lo svolazzamento degli uccelli serpente, ve la dovrete cavare appendendovi agli appositi sostegni e, da questi, balzare sul groppone dei cattivi.
Raggiunta la motrice verrete, con provvedimento immediato del Ministero, nominato conduttore di prima classe e potrete così usufruire della pensione e di varie facilitazioni e convenzioni.

FFSS FOR ITALY — C'è da dire che come entrata nel mondo dei computer-games quello dell'Italia ferroviaria non è dei migliori.
Si sa che le FFSS non sono tra le società di trasporto più puntuali, è vero che gli italiani all'estero si fanno sempre riconoscere, ma perché a rappresentarci debba essere sempre lo stereotipo italiano-mafioso non si capisce. Noi siamo, brava gente, creativi, lavoratori e rispettosi. Siamo uomini d'onore e queste cose ci fanno dispiacere.
Per il prossimo gioco faremo ai signori della Hudson Soft una proposta che non potranno rifiutare.
Baciamo le mani.

M. Bill Vecchi

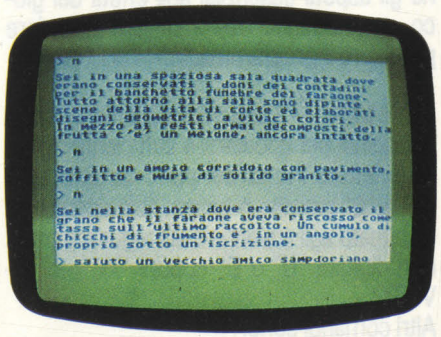
IL MISTERO DELLA PIRAMIDE

Casa produttrice: ***J. SOFT***
Sistema provato: ***COMMODORE 64***
Supporto: ***CASSETTA***
Prezzo:



Mia sorella è appena stata in Egitto. Coro: "E a noi che ce ne f...". Calma, calma, lasciatemi spiegare! Che ne direste di andarci anche voi? Coro: "E i soldi per andarci ce li dai tu?". Mamma mia ragazzi, non mi fate finire! Intendevo dire che con questo ottimo programma vi sembrerà di trovarvi nella terra dei faraoni, e quando entrerete in una piramide non sarà per starci pochi minuti ad osservare una stanza vuota, ma per agirarla tutta, per scoprirne i segreti, i misteri e i tesori! Ah, vi ho convinto finalmente! Bene, ora che avete accettato di venire però devo avvertirvi di una cosa, da questa piramide NESSUNO è ancora uscito vivo! Ma non preoccupatevi, vi guido io! Ehm... però andate avanti voi...

ISTRUZIONI — Dopo aver proceduto al caricamento con i soliti SHIFT e RUN/STOP e conseguente PLAY sul registratore apparirà... un pipistrello? No, semplicemente la pagina d'apertura del gioco che vi chiederà se vorrete o meno le istruzioni.
Se risponderete affermativamente il computer visualizzerà in breve le indicazioni principali per affrontare il gioco, divise in tre parti: per passare ad una pagina successiva basterà premere un tasto qualsiasi. Se rifiuterete le istruzioni si passerà subito all'inizio dell'avventura, e che inizio!



IL GIOCO — Data la nostra proverbiale fortuna di avventurieri non poteva mancare un bel pietrone che ci cade alle spalle impedendoci l'uscita. Se chi ben comincia è a metà dell'opera qui allora ancora dobbiamo partire!
Lo scopo dell'avventura è di uscire vivi dalla piramide, e visti i trabocchetti e le insidie tipicamente da antico Egitto non sarà affatto facile (e meno male, sennò che gusto ci sarebbe?).
Ricordiamoci sempre che il computer ci impersona con un certo realismo e che quindi non potremo sollevare da soli quintali di roccia, volare o fare altre cose ovviamente impossibili, e che per compiere certe operazioni (es. tagliare) avremo bisogno di determinati oggetti (es. coltello).
Il computer percepisce frasi semplici, cioè verbo-oggetto, tipo "PRENDI SCURE"; se la vostra fantasia viceversa vi porta a digitare frasi come: "PROVA A TAGLIARE IL FORZIERE A FETTINE TRIANGOLARI"... beh, in questo caso "METTETECI UNA PIETRA SOPRA". Ehm, scusate, forse vista la situazione di partenza non ho usato la frase più appropriata...

LUOGHI — La piramide di Ramsete II ha molte stanze, sale, corridoi ecc., ed in ognuno di questi ambienti può essere nascosto qualcosa di più o meno utile per la prosecuzione del gioco.
La prima volta che accederete ad un luogo ve ne verrà data un'ampia descrizione; molto opportunamente il programmatore Enrico Ragaini (a proposito: complimenti, sei molto bravo!), qualora si ripassasse in

una stanza già vista si limiterà a richiamarne gli aspetti essenziali agli effetti del gioco, contribuendo così a snellire e rendere più chiaro il programma.

COMANDI — L'avventura è tutta in italiano, quindi per spostarsi è sufficiente digitare le lettere iniziali dei punti cardinali, più "A" o "B" per alto o basso. Stia attento chi è abituato agli adventure di lungua inglese a non digitare "U" o"D" oppure "W" per "O-VEST".
Altri comandi sono:
GUARDA: per avere una figurazione del luogo in cui ci si trova. Questo comando permetterà in ogni caso di riavere una descrizione lunga anche di una stanza già vista.
COSA: vi fornisce l'inventario degli oggetti in vostro possesso.
PRENDI: vi permette, quando possibile, di impadronirvi di un oggetto.
LASCIA: per posare qualcosa.
SAVE: salva la partita su nastro. È oltretutto utile quando avete già risolto una parte di avventura, per poi ripartire dallo stesso punto senza ripetere l'errore fatale.
LOAD: riprende la partita dall'ultima situazione precedente.

OGGETTI — Vi fornisco un breve elenco di oggetti presenti in questa avventura giusto perché ne abbiate un'idea più precisa.
Potrete trovare torcia, clessidra, archi, scudi, anfore, corda, forziere, focaccia (ammuffita), grano, serpente, lampada, maschera egizia, vaso e ancora molti altri che avrete il piacere di scoprire personalmente.

CONSIGLI — Uno fondamentale, oltre che per risolvere l'avventura, anche per non perdere un sacco di tempo facendo confusione, è quello di farvi una mappa precisa. Lo schema con cui è stato costruito il programma è molto chiaro, quindi non avrete sorprese di stanze al posto sbagliato che non corrispondono alle previsioni: se sarete precisi, indicando anche dove le vie di accesso sono chiuse, avrete una visione limpida della situazione, che oltretutto se giocherete in compagnia vi porterà a comunicare con gli altri, confrontando idee e ragionamenti seguendo il foglio oltre al video.
Per risolvere l'avventura anche le azioni più banali non sono da trascurare, anche se ovviamente non potranno bastare!
Va inoltre detto che la stessa azione in luoghi differenti può dare esiti completamente diversi, aspettate quindi a ritenerla inutile se magari dove pensavate voi non funziona.
Per concludere, dopo l'ormai solita raccomandazione di non scoraggiarsi e di dormirci sopra se la vicenda sembra senza via d'uscita, voglio darvi un aiutino particolare. Il serpente può essere pericoloso, certo, ma se lo volete far muovere... cercate di far muovere qualcos'altro! E se non avete capito rivolgetevi alla pagina dell'avventura su VIGI & CO e sarò più preciso!

CONCLUSIONI — Il fatto che in questa avventura manchino le figure, davvero non toglie niente alla sua bellezza; la stessa scelta dei caratteri e dell'impostazione del testo e dei colori è chiara e piacevole, inoltre il programma non ha mancato di inserire risposte spiritose e alle volte davvero sorprendenti. Tanto di cappello quindi a questo prodotto italiano che regge il confronto, sia pur in proporzioni più limitate, coi giganti d'oltremanica. Non parliamo poi di paragoni con altre avventure nella nostra lingua!
Un solo rammarico: peccato non averne di più in circolazione!

Massimo Iacomelli

LAW OF THE WEST

LA LEGGE DEL WEST
Casa produttrice: ***ACCOLADE/U.S. GOLD***
Sistema provato: ***COMMODORE 64***
Supporto: ***DISCO***
Compatibilità:
Prezzo:

Il paesaggio è quello tipico di tutti i film western: sole accecante, polvere portata dal vento, qualche audace che attraversa frettolosamente l'infuocata strada sui cui lati si affaccia la cittadina di Joannestown.
Ma qualcosa nell'aria ti fa intuire come esso sia tragicamente reale, e come quello sconosciuto messicano, con l'aspetto incredibilmente macabro che esce dal saloon, abbia intenzione di rivolgerti la parola. Non è certo la paura di parlare con lui che ti sconcerta, ma il suo modo di fare e quella stella dorata puntata sul suo petto non ti fanno sperare nulla di buono. Un rapido scambio di battute e vieni sfidato a duello: un brivido ti percorre il corpo, e il sangue sembra gelartisi nelle vene. È la prima volta che la tua mano destra sfiora il freddo calcio di una pistola, ed è la gelida ombra della morte a farti tremare ogni volta che il vento ti scompiglia i capelli.....
La gente vi sta osservando dalle buie finestre del saloon ma è in gioco la vostra vita, non il vostro onore: pochi attimi, e mentre riuscite a stento a trattenere il respiro il vostro avversario estrae la sua pistola, e mentre il suo riflesso vi colpisce, parte un colpo dalla vostra Colt, e il vostro "nemico" si accascia al suolo. Non sai il perché di tutto questo, ma LAW OF THE WEST ti ha talmente appassionato che lo sceriffo Wayne McHouchin, protagonista di questa avventura, ti ha lasciato il posto: sei tu, il difensore della legge a Joannestown!

IL GIOCO — Fantastico, incredibile, sensazionale, stupefacente! Non esistono altri termini per definire ciò che io reputo uno tra i migliori videogiochi mai prodotti per il Commodore 64, e devo esprimere tutta la mia gratitudine alla Accolade per aver creato questo capolavoro. Sono veramente senza parole: ho recensito giochi di tutti i generi (sportivi, di simulazione, adventure, arcade) ma devo veramente ammettere che nessuno di essi mi ha mai colpito tanto come LAW OF THE WEST. Grafica fantastica, ottime musiche (e pregevoli effetti sonori) grande giocabilità, ampi "dialoghi" a disposizione e buon concatenamento di vicende, sono solo alcune delle qualità presenti in questo superbo videogame, in cui sono riuniti aspetti da "adventure" e da "arcade", e il cui pregio è la possibilità di giocare interamente con il joystick. Siete dun-

que uno sceriffo, e il vostro scopo è quello di mantenere l'ordine in una piccola cittadina, in cui rapine, duelli e sparatorie sono all'ordine del giorno, ma in cui dovete anche conciliare il lavoro con affetti personali. Al lavoro dunque: la vita di sceriffo è molto dura!

LO SCHERMO — Lo schermo si presenta a voi, dopo un'ottima presentazione, in maniera molto semplice: esaminiamolo ora nei dettagli. Nella parte superiore possiamo notare il nostro eroe (in primo piano sulla sinistra) e la parte di città in cui si trova: o nella strada principale o di fronte alla banca, alla stazione, al saloon o alla partenza delle corriere. Nella parte inferiore si possono invece notare alcune scritte: in questa sezione avvengono i vari "battibecchi" che esamineremo in seguito.

I COMANDI — Per giocare è necessario, come già detto, un joystick, grazie al quale potrete o selezionare una delle quattro frasi a disposizione, o usare la pistola. Per il primo utilizzo è necessario portare il vostro "mirino" nella parte bassa dello schermo, selezionare ciò che "si vuole dire" e premere il tasto "fire". Così facendo si possono verificare tre casi: il primo è che il vostro interlocutore risponda verbalmente (vedrete persino i movimenti della bocca!!!) il secondo è che decida di spararvi in una specie di duello, mentre la terza possibilità è che decida di andarsene, ma non fidatevi delle apparenze: nella più felice delle situazioni si gira e vi spara, non dandovi neanche la benché minima possibilità di reagire.

COME SI GIOCA — Appena terminato il caricamento vedrete apparire alla vostra destra il primo "avversario", che dopo essersi posto dinnazi a voi, nel bel mezzo della strada, vi rivolgerà una domanda. Nell'istante immediatamente successivo appariranno sotto di essa quattro possibili risposte: per mezzo del joystick dovrete sceglierne una, motivando mentalmente la vostra scelta, poiché, se risultate offensivi, vi vedrete costretti a difendervi sparanto (o, nel caso di una donna, verrete insultati). Nel caso inverso potete essere insultati come codardi (e quindi uccisi) o farete la parte di sceriffi modello, guadagnando punti e rischiando poco. In entrambi i casi potete però essere costretti a un duello: cercate di prevedere le reazioni del vostro avversario in base al dialogo sostenuto, e potrete essere in grado di estrarre la pistola e di fulminarlo.
Altre possibili reazioni sono di andarsene, di girarsi improvvisamente sparandovi, di entrare nel saloon e di spararvi dalla finestra, o, importantissimo, di rivelarvi che stanno rapinando la banca o l'ufficio postale. In quest'ultimo caso, dopo un rapido scambio di scenario, dovrete sparare rapinatore, salvando il bottino. Da segnalare come tutte le situazioni siano rese "reali" dalla varietà e dall' "humor" delle frasi, che non macheranno di farvi vivere situazioni sempre nuove. Naturalmente con ogni personaggio dovete comportarvi in modo diverso: non potete sparare alla maestra (vero Fabio?) o offrire da bere al bounty killer pagato per uccidervi! Tutto è comunque con un solo fine: non farvi uccidere nel corso di tutta la giornata e di conquistare il massimo punteggio. Naturalmente questa è solo una piccola parte di ciò che vi può succedere giocando a LAW OF THE WEST: provare per credere!

I PROTAGONISTI — I personaggi che incontrerete sono ben undici, ciascuno con la propria personalità: vediamoli ora in una rassegna completa.
1) JASON the TERRIBLE: grasso, barbuto, tipico frequentatore di saloon, è il primo personaggio che incontrerete. È piuttosto irascibile, ma non molto abile con la pistola.
2) ROSE: è la ragazza del saloon. Nasconde una pistola dietro la schiena ed è in combutta con la gang dei Dalton.
3) MEXICAL KID: è tra i più abili pistoleri di Joannestown, il suo modo di fare è rapido e sicuro di sè, proprio come la sua arma.
4) DIED: è il tipico dottore del Far West: impacciato, con i classici occhiali e l'intramontabile borsa. È lui che, quando venite feriti, non è mai in città.
5) MACHINE-GUN: baffi, giubba stretta, aspetto tenace, è abile con il fucile.
6) JOHN: è un piccolo e simpatico bambino, è utile perché, se gli vengono offerte delle caramelle, può aiutarvi nello scoprire rapine in banca.
7) DOLLY DOLL: è la maestrina della città e, oltre ad essere umile e sensibile, sembra essere innamorata di voi.
8) CHET: è il classico giocatore di poker, abito nero, cappello, sigaro, abile maneggiatore di carte, pistole e stipendi altrui.
9) KIT KAT: è il deputato locale, sempre un po' brillo e con la mania di spiare la banca.
10) GOLLY GOL: è una tremenda e abilissima messicana tutto pepe, cinturone di traverso, abilissima con la pistola e con le parole. Il suo unico scopo è uccidervi.
11) BOUNTY the KILLER: è il più abile e il più sicuro di sé, l'aspetto è quello tipico da killer. Con lui è necessario il vostro massimo impiegno, in quanto la sua pistola non replica mai.

I PUNTEGGI — I punteggi vengono assegnati in base alla frase scelta e al comportamento tenuto nel corso della gara: ricordate che ogni sceriffo non deve provocare, non deve aver paura, e deve avere uno spiccato senso dell'umorismo, perché molte frasi sono veramente tremende.
La schermata finale, contenente i punteggi, vi mostra anche quante stelle avete "guadagnato", quante volte siete stato gentile con qualcuno (la gentilezza con i pistoleri si chiama codardia!) quante anime hanno accresciuto il paradiso per mano vostra, quante volte siete stato ferito e, infine, quanti innocenti avete ucciso. Tutto incide sul punteggio: ricordatelo!

STRATEGIE E SUGGERIMENTI — Non vi sono particolari strategie da seguire, tuttavia vi sono tre regole, tutte fondamentali per sopravvivere:
1) Evitate al massimo le battute di spirito che, sebbene divertentissime, non fanno altro che irritare l'avversario.
2) La gentilezza non è la miglior arma per sopravvivere: nel selvaggio west vale la legge del più veloce.
3) Cercate sempre di farvi dare indicazioni su le rapine in corso, ma usate molta diplomazia, poiché sono tutti molto suscettibili.
Via via che giocherete, scoprirete da soli come sopravvivere nel ruolo di sceriffo, poiché le strategie sono infinite.

GIUDIZIO E CONCLUSIONI — Come credo che avrete già capito, sono veramente entusiasta di questo fantastico videogioco, sia per le sue ottime qualità, sia perché è di un genere veramente nuovo, capace di appassionare anche il più scettico videogiocatore. Fate provare ai vostri occhi l'ebbrezza della perfezione: GIOCATECI!

Luca Mantegazza

ECCO I VINCITORI DEL CONCORSO ABBONAMENTI

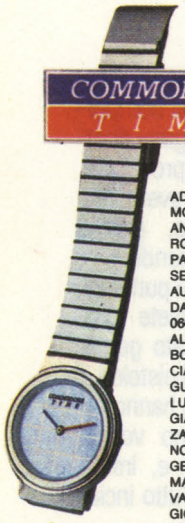
1° PREMIO

UNA FIAMMANTE PEUGEOT 205 XR (954 cc.)

é stata vinta dal Sig.

Ziccardi Salvatore
Via 4 Novembre, 68
LUCERA (FG)
abbonato a:
PC WORLD MAGAZINE

PEUGEOT TALBOT



I 1000 MODERNISSIMI OROLOGI COMMODORE TIME sono stati vinti dai signori:

ADESSA ING.PASQUALE, 22100 COMO ● BERNARD ARTURO, 10063 POMARETTO ● CACCIATORE ANTONIO, 73055 RACALE ● FRABETTI MARCO, 40014 CREVALCORE ● ROSSINI GIOVANNI, 24050 MOZZANIGA ● BELLISARIO GIOVANNI, 00028 SUBIACO ● LUPI GIANCARLO, 00043 CIAMPINO - CASABIANCA ● RIVA MARCO, 00043 CIAMPINO ● STADERINI ENRICO MARIA, 00043 CIAMPINO ● MAGGIORE ANGELO, 00049 VELLETRI ● BELFIORE FRANCO, 00169 ROMA ● ALFONSI MARCO, 00122 OSTIA LIDO ● FAGIOLI FERDINANDO, 00124 ROMA ● BUONI FRANCO, 00128 ROMA ● FABI MASSIMO, 00139 ROMA ● BAUSANO ALDO, 00141 ROMA ● CIVITANI SILVESTRO, 00141 ROMA ● ANTONELLI AURELIO, 00149 ROMA ● ANTONELLI AURELIO, 00149 ROMA ● ANTONELLI AURELIO, 00149 ROMA ● NUTI PAOLO, 00161 ROMA ● SASSI FRANCO, 00162 ROMA ● SASSI FRANCO, 00162 ROMA ● DAL MASCHIO MARCO, 00165 ROMA ● BRIGANTI ANDREA, 00171 ROMA ● BRIGANTI ANDREA, 00171 ROMA ● SESTERO ARRIGO, 00174 ROMA ● MARTOGLIO VALERIO, 28059 VERBANIA ● FLORIS G.LUCA, 00186 ROMA ● PERNAFELLI CARLO, 01020 GRAFFIGNANO ● AUDIZZI BRUNO, 02047 POGGIO MIRTETO ● AUDIZZI BRUNO, 02047 POGGIO MIRTETO ● LOPEZ DOMENICO, 02100 RIETI ● PERRELLA PIERO, 03026 POFI ● DE MICHELI MARINO, 04100 LATINA ● PANETTA FERNANDO, 05031 ARRONE ● DAL BELLO DANIELE, 06034 FOLIGNO ● DONATI ALESSANDRO, 06034 FOLIGNO ● DOMENICHETTI FRANCO, 06055 MARSCIANO ● BAMBAGIONI DOMENICO, 06086 PETRIGNANO D'ASSISI ● BAMBAGIONI DOMENICO, 06086 PETRIGNANO D'ASSISI ● LAI SALVATORE, 09046 SAN VITO ● FLORIS PIER LUIGI, 09100 CAGLIARI ● CHOC IVO, 10013 BORGOFRANCO D'IVREA ● PORTONE PIERO, 10023 CHIERI ● GIUNTA ALBERTO, 10036 SETTIMO TORINESE ● BENETTI MAURIZIO, 10040 CUMIANA ● BORRA FABRIZIO, 10040 RIVALTA DI TORINO ● MARTINA GIORGIO, 10064 PINEROLO ● CASTAGNO GIUSEPPE, 10071 BORGARO TORINESE ● GIARETTO PIERCARLO, 10080 S.BENIGNO CANAVESE ● BOGGIO ILARIO, 10087 VALPERGA ● CIARAMELLA ALBERTO, 10090 ROSTA ● CIARAMELLA ALBERTO, 10090 ROSTA ● CIARAMELLA ALBERTO, 10090 ROSTA ● COMOLLO CARLO, 10090 SCIOLZE ● COMOLLO CARLO, 10090 SCIOLZE ● MARIANI DR.UGO, 10126 TORINO ● ALBERA ING.GIOVANNI, 10137 TORINO ● MAGGI GUIDO, 10139 TORINO ● BUZIO LUIGI, 10141 TORINO ● CANAGALLO FRANCO, 10143 TORINO ● LAZZAROTTO LINO, 11100 AOSTA ● MONTRUCCHIO SECONDO, 12043 VALPONE DI CANALE ● CARAMELLO LUIGI, 12084 MONDOVI' ● PAVESE DUILIO, 13011 BORGOSESIA ● COLLA GIANFRANCO, 13019 VARALLO SESIA ● BELLOMO ANTONELLO, 13035 LENTA ● TABARO MAURO, 13040 SALUGGIA ● BARBA GIAMPIERO, 13043 CIGLIANO ● BASILIO GIORGIO, 13051 BIELLA ● LAMI CORRADO, 13051 BIELLA ● LACHI PAOLO, 13064 PONZONE ● AITA MARCO, 13066 STRONA ● BORTOT LORENZO, 14100 ASTI ● ZANCHETTIN MAURO, 14100 ASTI ● RASELLI FRANCO, 15048 VALENZA ● BONAMINO LUIGI, 15056 S.SEBASTIANO CURONE ● BONAMINO LUIGI, 15056 S.SEBASTIANO CURONE ● DAVIO MASSIMO, 15067 NOVI LIGURE ● CECI PIERINO, 15100 ALESSANDRIA ● SCHEMBRI ANTONIO, 16011 ARENZANO ● ANTOLINI MARIANO, 16016 COGOLETO ● BOLLEA LINO, 16021 BARGAGLI ● CARBONE LUCIANO, 16121 GENOVA ● ROSSI FABRIZIO, 16030 SORI ● DESSANTIS ANTONIO, 16166 GENOVA ● CELERI LUCIANO, 16153 GE-SESTRI P. ● FIALLO JOE, 17027 PIETRA LIGURE ● POGGI CLAUDIO, 18018 TAGGIA ● MARCONI PIETRO, 20010 CORNAREDO ● CARETTONI ROBERTO, 20010 POGLIANO MILANESE ● SPAGNOLI ALESSANDRO, 20013 MAGENTA ● BRAMBILLA DAVIDE, 20017 RHO ● GIUDICI GIOVANNI, 21100 VARESE ● MARIANI MARCO, 20033 DESIO ● AGOSTONI MARCO, 20035 LISSONE ● BRIGATTI LUIGI, 20043 ARCORE ● SANGIORGIO FLAVIO, 20046 BIASSONO ● CALVI IVANO, 22070 CARBONATE ● CROTTI GIORGIO, 20050 TRIUGGIO - RANCATE ● PELLEGATTA CARLO, 20052 MONZA ● PELLEGATTA CARLO, 20052 MONZA ● LAVIZZARI PIETRO, 20054 NOVA MILANESE ● BORGONOVO FILIPPO, 20059 VIMERCATE ● RIPAMONTI GIULIO, 20059 VIMERCATE ● CAPPELLO PASQUALE, 20060 CASSINA DE' PECCHI ● CAZZULANI ELIGIO, 20066 MELZO ● FERRARI GIOVANNI, 20070 BORGHETTO LODIGIANO ● CANETTE ANGELO, 20079 MARUDO ● RONZONI ENEA, 20081 ABBIATEGRASSO ● COVIELLO VINCENZO, 20090 SEGRATE ● PASI MARCO, 27100 PAVIA ● STORTI SANDRO, 20099 SESTO S.GIOVANNI ● BAUDINI GIANFRANCO, 20122 MILANO ● BAUDINI GIANFRANCO, 20122 MILANO ● MANULI ALBERTO, 20122 MILANO ● MANULI ALBERTO, 20122 MILANO ● PIAZZA RANIERI, 20123 MILANO ● BARBIERI LAURA, 20123 MILANO ● CARBONI GIORGIO, 20125 MILANO ● D'ANNA ANTONIO, 20125 MILANO ● MILAZZOTTO DR.ANTONINO, 20125 MILANO ● SCARPULLA OVIDIO, 20125 MILANO ● MARZOCCHI ENZO, 20129 MILANO ● CATTANIA RICCARDO, 20136 MILANO ● CROCE ALESSANDRO, 20131 MILANO ● FASCIOLO GIULIA, 20131 MILANO ● LOPRIENO ROBERTO, 20132 MILANO ● GRANCELLI FLAVIO GIOVANNI, 20135 MILANO ● LOTTI ALBERTO, 22040 SIRONE ● D'ANDREA MAURIZIO, 20146 MILANO ● ALBANESE PIETRO, 20148 MILANO ● LOMBARDO SILVANO, 20148 MILANO ● BESTETTI ELIO, 20149 MILANO ● BIGOTTA AGOSTINO, 20152 MILANO ● BIGOTTA AGOSTINO, 20152 MILANO ● BAGGINI FRANCO, 20154 MILANO ● MILANI LORENZO, 20158 MILANO ● DELLA NOCE GIOVANNA, 20161 MILANO ● CAIMI ROBERTO, 21010 BESNATE ● BASSI ROSOLINO, 21013 GALLARATE ● CANAVESI GIAMPAOLO, 21013 GALLARATE ● BENEVENTO RAFFAELE, 21040 GERENZANO ● BENEVENTO RAFFAELE, 21040 GERENZANO ● BENEVENTO RAFFAELE, 21040 GERENZANO ● BARRI ENZO, 21040 VEDANO OLONA ● NARDELLO GIANFRANCO, 21050 BISUSCHIO ● CAMPANELLI FRANCO, 21100 VARESE ● MOLLICA FRANCESCO, 21100 VARESE ● CERVELLATI FERNANDO, 22053 LECCO ● CERVELLATI FERNANDO, 22053 LECCO ● PARDINI GIUSEPPE, 22060 CARUGO ● ROSSINI GIULIO, 22070 APPIANO GENTILE ● PIAZZA MARCO, 22070 LURAGO MARINONE ● BROGGI PIETRO, 22100 COMO ● BRUGNANO SALVATORE, 22100 PONTE CHIASSO - COMO ● GAVIOLI ING.DINO, 24020 SCANZOROSCIATE ● CORBELLINI FABIO, 24030 TERNO D'ISOLA ● CASSIA LUCIO, 24036 PONTE S.PIETRO ● CASSIA LUCIO, 24036 PONTE S.PIETRO ● FARINA LUCA, 24036 PONTE S.PIETRO ● LAZZARI MARIO, 24055 COLOGNO AL SERIO ● LAZZARI MARIO, 24055 COLOGNO AL SERIO ● RAVASIO GIUSEPPE, 24060 SAN PAOLO D'ARGON ● CREMASCHI LIONELLO, 24068 SERIATE ● FACCHINETTI GIACOMO, 24069 TRESCORE BALNEARIO ● COSTA EUGENIO, 24100 BERGAMO ● CIMA GUERRINO, 25018 MONTICHIARI ● MASSETTI GIOVANNI, 25032 CHIARI ● BREGOLI ANTONIO, 25060 PEZZAZE ● RANZATO CESARE, 25087 SALO' ● ALLOCCHIO ADRIANO, 26010 MONTODINE ● ALLOCCHIO ADRIANO, 26010 MONTODINE ● PARDI ROBERTO, 26010 SALVIROLA ● FONTANELLA ALBERTO, 26013 CREMA ● FERRARI ADELIO, 26100 CREMONA ● BAROZZI ING.GIOVANNI, 27049 STRADELLA ● BOLOGNINI GIUSEPPE, 28015 MOMO ● BOLOGNINI GIUSEPPE, 28015 MOMO ● BACCHETTA GIORGIO, 28041 ARONA ● BORSOTTI GIAN PIERO, 28047 OLEGGIO ● BOGLIO GIOVANNI, 28069 TRECATE ● GIACOLETTI TERESIO, 28069 TRECATE ● ANNOVAZZI VALERIO, 28100 NOVARA ● BOJERI ROBERTO, 28100 NOVARA ● CAMASCHELLA ENRICO, 28100 NOVARA ● CAMPELLI GIUSEPPE, 29020 GOSSOLENGO ● PERAZZI LUIGI, 29100 PIACENZA ● DREON LUIGI, 30025 FOSSALTA DI PORTOGRUA ● MALVESTIO LUIGI, 30033 NOALE ● MALVESTIO LUIGI, 30033 NOALE ● BOSCOLO FABIO, 30038 SPINEA ● VAZZOLER IVANO, 31010 PONTE DELLA PRIULA ● SPAGNOL ANDREA, 31036 ISTRANA ● ARTICO GIOVANNI, 31040 SALGAREDA ● D'ANDREA ROBERTO, 31044 MONTEBELLUNA ● ODONTI STENIO, 31045 MOTTA DI LIVENZA ● GALANTIN GIORGIO, 31050 VILLORBA ● DANDREA MARIO, 32043 CORTINA D'AMPEZZO ● FIORINO ANDREA, 33010 PAGNACCO ● NOT MAURO, 33011 ARTEGNA ● DUIC GIAN BATTISTA, 33050 PAVIA DI UDINE ● D'AGOSTINI STEFANO, 33037 PASIAN DI PRATO ● SCHIRATTI GAETANO, 33030 MAJANO ● BURRI RAFFAELE, 33031 VISSANDONE-BASILIANO ● BURRI RAFFAELE, 33031 VISSANDONE-BASILIANO ● SACCOMANO CLAUDIO, 33037 PASIAN DI PRATO ● BASALDELLA DARIO, 33081 AVIANO ● BASALDELLA DARIO, 33081 AVIANO ● BALDIN EDI, 33085 MANIAGO ● DOMINICI MAURIZIO, 33100 UDINE ● DOMINICI MAURIZIO, 33100 UDINE ● BASSO ANDREA, 33170 PORDENONE ● BREZOVEC MARINO, 34010 SGONICO ● DELTIN STEFANO, 34073 GRADO ● MANCARELLA CARMELO, 34074 MONFALCONE ● STOCCO DARIO, 35010 S.GIORGIO IN BOSCO ● CAMPAGNOLO FRANCESCO, 35015 GALLIERA VENETA ● BETTIO FABIO, 35020 ALBIGNASEGO ● DUPUIS MARIO, 35129 PADOVA ● VIDOLIN ALVISE, 35123 PADOVA ● PITTONI ERNESTO, 35124 PADOVA ● DEAMBROSIS GRAZIANO, 35125 PADOVA ● CABERLOTTO EZIO, 35128 PADOVA ● NASO MICHELE, 35128 PADOVA ● NASO MICHELE, 35128 PADOVA ● DALL'ALBA FULVIO, 35132 PADOVA ● BIANCO DINO, 35136 PADOVA ● BONAMIN ANTONIO, 36027 ROSA' ● CARESTIATO TERTULIANO, 36035 MARANO VICENTINO ● BIASI CARLO, 36050 ZERMEGHEDO ● ROI LUIGI, 36051 OLMO DI CREAZZO ● MARCAZZAN GIUSEPPE, 36053 GAMBELLARA ● PASTEGA GIORGIO, 36061 BASSANO DEL GRAPPA ● BAESSATO FEROR, 36072 CHIAMPO ● NIERO CARLO, 36100 VICENZA ● STEFANI SEVERIANO, 36100 VICENZA ● FASOLI FRANCO, 37036 S.MARTINO BUONALBERGO ● TREVISAN ING.G.PAOLO, 37044 COLOGNA VENETA ● BASILE MAURO, 37122 VERONA ● VENTORUZZO GIAMPAOLO, 37126 VERONA ● CAMETTI GIANFRANCO, 37126 VERONA ● CAMETTI GIANFRANCO, 37126 VERONA, ● GRAZIOLI ARRIGO, 38016 MEZZOCORONA ● MASSARI ANTONIO, 38062 ARCO DI TRENTO ● BERTOLETTI BRUNO, 38068 ROVERETO ● ANESI GIORGIO, 38100 TRENTO ● EMER LUCIANO, 39100 BOLZANO ● PATERGNANI PAOLO, 39100 BOLZANO ● PERON BRUNO, 40013 CASTELMAGGIORE ● PERON BRUNO, 40013 CASTELMAGGIORE ● BEZZI ALESSANDRO, 40033 CASALECCHIO DI RENO ● BATI GIANNI, 40064 OZZANO DELL'EMILIA ● ARIENTI FABIANO, 40068 SAN LAZZARO DI SAVENA ● TURRINI PIER LUIGI, 40126 BOLOGNA ● GRENZI SERGIO, 40127 BOLOGNA ● BRANDIMARTE MARCELLO, 40131 BOLOGNA ● MANTOVANI SILVANO, 40131 BOLOGNA ● PRETI FAUSTO, 40131 BOLOGNA ● BALDINI GIORGIO, 40134 BOLOGNA ● AMADUZZI LUIGI, 40138 BOLOGNA ● MELOTTI ALESSANDRO, 40139 BOLOGNA ● CERMINARA GIORGIO, 40024 CASTEL SAN PIETRO T. ● VIOLI VINICIO, 41012 CARPI ● SILVESTRI SAURO, 41037 MIRANDOLA ● COLOMBINI ALCIDE, 41042 FIORANO MODENESE ● BELLINI WILLIAM, 41049 SASSUOLO ● BELLINI WILLIAM, 41049 SASSUOLO ● LOLLI PIER LUIGI, 41050 ROCCA MALATINA ● PELLACANI PIERANGELO, 41100 MODENA ● GANDINI MASSIMO, 42019 SCANDIANO ● BRONZONI SERGIO, 42020 BARCO ● SALSI SERGIO, 42028 POVIGLIO ● RIGHI IVAN, 42040 CAMPEGINE ● MUNARI RENATO, 42100 REGGIO EMILIA ● TRINCARDI TULLIO, 42100 REGGIO EMILIA ● DALL'ASTA DANIELE, 43015 NOCETO ● DALL'AGLIO PIER LUIGI, 43100 PARMA ● FORNASARI GIACOMO, 43100 PARMA ● LORENZANI ANTONIO, 43100 PARMA ● MARCHETTI GIACOMO, 44020 DENORE ● FABBRI MICHELE, 44020 GALLO ● FRIGNANI GUIDO, 44045 RENAZZO ● CRISTOFORI ALFONSO, 44042 CENTO ● MASETTI MAURIZIO, 44042 CENTO ● PAOLINI ALDO, 45013 BOTTRIGHE ● BARBIERO STEFANO, 45018 PORTO TOLLE ● BETTINI ENRICO, 45020 VILLA D'ADIGE ● SALOMONI GIUSEPPE, 45038 POLESELLA ● DALL'ARA RENATO, 45100 ROVIGO ● MIGLIOLI ANGELO, 46029 SUZZARA ● OLIVARI CLAUDIO, 46034 GOVERNOLO ● BRIGHI PIERINO, 47020 CESENA ● POMPIZII ONORIO, 47037 RIMINI ● SPAZZOLI STELIO, 47100 FORLI' ● TABANELLI ING.CASSIANO, 48022 LUGO DI RAVENNA ● BACCARANI GABRIELLO, 48100 RAVENNA ● FOSCHINI UBALDO, 48100 RAVENNA ● CAVALLINI LAPO, 50042 CARMIGNANO ● RIGHI ANDREA, 50063 FIGLINE VALDARNO ● BENELLI STEFANO, 50122 FIRENZE ● PERUZZI RICCARDO, 50122 FIRENZE ● BARDELLI GIORGIO, 50127 FIRENZE ● BARDELLI GIORGIO, 50127 FIRENZE ● CALCARA CLAUDIO, 50129 FIRENZE ● MINGOZZI ENRICO, 50142 FIRENZE ● LENZINI RICCARDO, 51028 S.MARCELLO ● DE VITA GIORGIO, 51100 PISTOIA ● GRAZZINI FABRIZIO, 52023 LEVANE ● SOLDI ARMIDO, 50019 SESTO FIORENTINO ● PICCIAFUOCHI DAVIDE, 53040 BETTOLLE ● TROVA ANTONELLO, 50141 FIRENZE ● DELL'AMICO CLAUDIO, 54031 AVENZA CARRARA ● TESCONI GIUSEPPE, 55045 PIETRASANTA ● VANNUCCHI GIANCARLO, 55050 FAGNANO ● MARCHETTI GIOVANNI, 55050 FILECCHIO ● PIERATTINI SERGIO, 56041 CASTELNUOVO VAL DI CE ● LOGLI UGO, 56100 PISA ● CONTI SANDRO, 57122 LIVORNO ● SARTINI GASTONE, 60019 SENIGALLIA ● CAPOGROSSI NELLO, 60015 FALCONARA ● GRILLI FRANCO, 60035 JESI ● MANONI GIANNETTO, 60035 JESI ● MONTELLI FRANCO, 60035 JESI ● ROMAGNOLI ROBERTO, 60035 JESI ● ACCORONI MARCO, 60125 ANCONA ● ACCORONI MARCO, 60125 ANCONA ● BALDELLI MACARIO, 61030 MONTEFELCINO ● TORCOLETTI LORENZO, 61032 FANO ● BRUNETTI BRUNO, 61100 PESARO ● CALVANI ENRICO, 62018 POTENZA PICENA ● GAZZELLA GINA, 62032 CAMERINO ● MATTIOLI GIOVANNI, 63017 PORTO S.GIORGIO ● CERQUONE FELICE, 64026 ROSETO ABRUZZI ● TIBALDO FRANCO, 65015 MONTESILVANO COLLE ● ZACCAGNINI GIULIANO, 65020 LETTOMANOPPELLO ● PARIS ANTONINO, 65100 PESCARA ● CAVUTO TOMMASO, 66010 TOLLO ● GUAI ANTONIO, 66036 ORSOGNA ● GUAI ANTONIO, 66036 ORSOGNA ● ROTELLINI PAOLA, 67100 L'AQUILA ● TARANTELLI BRUNO, 67100 L'AQUILA ● DE LEO NICOLA, 70123 BARI ● CACUDI ALESSANDRO, 72021 FRANCAVILLA FONTANA ● DI LECCE GIOVANNI, 72100 BRINDISI ● CASILLO GIUSEPPE, 80040 TERZIGNO ● CUTINO ALFONSO, 80058 TORRE ANNUNZIATA ● ESPOSITO ANTONINO, 80067 SORRENTO ● ESPOSITO ANTONINO, 80067 SORRENTO ● DE GREGORI ADALBERTO, 80070 BAIA ● BOCCALONE ANTONIO, 82011 AIROLA ● BIANCO MAURO, 83040 GESUALDO ● CHIELLINI LIONELLO, 84013 CAVA DEI TIRRENI ● FEDULLO M. LETIZIA, 84080 LANCUSI ● MASONE LUIGI, 84100 SALERNO ● TROTTA NICOLA, 84100 SALERNO ● PETRACCONE MICHELE, 85013 GENZANO DI LUCANIA ● CONSOLI RAFFAELE, 85040 S.COSTANTINO DI RIVEL ● LAURINO MICHELE, 85050 TITO ● COLARICCIO ANTONIO, 86012 BOIANO ● ANILE FRANCESCO, 87100 COSENZA ● FRAGOMENI FRANCESCO, 89100 REGGIO CALABRIA ● GIUNTA ROBERTO, 89100 REGGIO CALABRIA ● VITALE GIOVANNI, 90045 CINISI ● VITALE GIOVANNI, 90045 CINISI ● TURDO VITO, 90129 PALERMO ● CALANDRA ENRICO, 90139 PALERMO ● BARBOGLIO ENZO, 26100 CREMONA ● BARBOGLIO ENZO, 26100 CREMONA ● BARBERA VITTORIO, 94015 PIAZZA ARMERINA ● TOMARCHIO MARIO, 95010 S.G.MONTEBELLO ● D'URSO MICHELE, 95131 CATANIA ● SCAPELLATO SEBASTIANO, 96013 CARLENTINI ● ARCERI IGNAZIO, 96015 FRANCOFONTE ● CALARESO FRANCESCO, 98020 S.MARGHERITA ● CUCINOTTA ANTONINO, 98100 MESSINA ● ORTOLANI SILVANO, 40068 S. LAZZARO DI SAVENA ● PISANI EDOARDO, 60015 FALCONARA ● ALBISETTI DOTT.GIAMPAOLO, 00125 ROMA ● MONTESANO ARMANDO, 20050 CORREZZANO LESMO ● BILLI DIEGO, 47100 FORLI' ● FELEPPA FABRIZIO, 64100 TERAMO ● ALFIERI MARCO, 21040 GORNATE OLONA ● DE MARCO POLIMARO, 87010 LUNGRO ● IZZI VINCENZO, 85051 BELLA ● CORNO FULVIO, 10090 S.GIORGIO CANAVESE ● PICCA PAOLO, 20092 CINISELLO B. ● PANISI ARNOLDO, 20059 VIMERCATE ● BORELLO VIRGILIO, 10132 TORINO ● COLLINA MARCO, 40033 CASALECCHIO DI RENO ● CERATO GIANPAOLO, 36052 ENEGO ● CAPRA FRANCO, 10134 TORINO ● BETTARI GIUSEPPE, 46043 CASTIGLIONE DIVIER ● GANDIN EROS, 31015 CONEGLIANO ● BEGO GIOVANNI, 35020 POZZONOVO ● BONANNI ALBERTO, 50137 FIRENZE ● TESSA MARIO, 10040 RIVALTA DI TORINO ● CARNEVALE BARAGLIA PAOLO, 27029 VIGEVANO ● BELLUSSI SANDRO, 31015 CONEGLIANO ● ROSELLI CARLO, 50020 GINESTRA FIORENTINA ● SCOLA LIVIO, 32010 FARRA D'ALPAGO ● LANZA AGOSTINO, 27028 S. MARTINO SICCOMARIO ● DAL FABBRO DAVIDE, 20156 MILANO ● PIAZZO REDO, 35030 VEGGIANO ● ALIOTI GIANNI, 16164 GENOVA ● LONGHI DOMENICO, 67010 BARETE ● DEMICHELIS MARCO, 15030 VILLANOVA M.TO ● BARBIERI ENZO, 11100 AOSTA ● ANDREOLA CLAUDIO, 31010 FARRA DI SOLIGO ● BARDELLI OSCAR, 47040 CERASOLO AUSA CORIANO ● BARDELLI OSCAR, 47040 CERASOLO AUSA CORIANO ● COMIN FRANCO, 32028 TRICHIANA ● CHIN PAOLO, 30174 VENEZIA-MESTRE ● MERCANTE GAETANO, 35012 CAMPOSAMPIERO ● SPAGGIARI ANTONIO, 42048 RUBIERA ● CATTANEO ANTONIO, 10138 TORINO ● SPAGGIARI FRANCESCO, 46038 S.GIORGIO MANTOVANO ● CHIEFARI PIETRO, 88068 SOVERATO ●

D.M. n° - 4/283470 del 3 /12/85
AUT. MIN.

ARCIERI GIANNI, 64020 RIPATTONI ● BRUNACCI MAURIZIO, 06046 NORCIA ● PRANDINI PAOLO, 41049 SASSUOLO ● BENASSI CARLO, 42040 LENTIGIONE ● MAGGIO' LUIGI, 25055 PISOGNE ● MAREGA GIULIO, 20052 MONZA ● PARAVICINI ANDREA, 20123 MILANO ● FICHERA FILIPPO, 95125 CATANIA ● ALESSI FABIANO, 50050 S. MAURO ● SERIO ANTONIO, 84014 NOCERA INFERIORE ● SCARAMELLA MAURIZIO, 33100 UDINE ● ROSSI GIANLUCA, 20043 ARCORE ● BOGLIONE LUCIANO, 10137 TORINO ● LOMBARDI ANTONIO, 83027 MUGNANO DEL CARDINALE ● CORDARA CARLO LUIGI, 11013 COURMAYEUR ● CORDARA CARLO LUIGI, 11013 COURMAYEUR ● BALDASSARRA ANTONIO, 03039 SORA ● BALDASSARRA ANTONIO, 03039 SORA ● DE BARTOLO RICCARDO, 16133 GENOVA ● BACCI FURIO, 50017 SAN PIERO A PONTI ● DAFFINI FAUSTO, 46023 GONZAGA ● VIOLA EZIO, 20080 MONCUCCO DI VERNATE ● VOLPE GIOVANNI, 00182 ROMA ● PIERINI PIERLUIGI, 00152 ROMA ● PIERINI PIERLUIGI, 00152 ROMA ● CHIANDUSSI STEFANO, 34142 TRIESTE ● SAPONARO MADIA, 00179 ROMA ● ANDREIS LUDOVICO, 12010 VIGNOLO ● DE LAURA ALFREDO, 00154 ROMA ● DE ANGELIS ANGELO, 00177 ROMA ● BARTOLINI ROBERTO, 06034 FOLIGNO ● BARTOLINI ROBERTO, 06034 FOLIGNO ● MASETTO ARTURO, 10034 CHIVASSO ● BELTRANI MARIO, 60031 CASTELPLANIO ● SAMMARTINO ALDO, 84100 SALERNO ● CETRONE RODOLFO, 20152 MILANO ● DE LUCA DOMENICO, 80142 NAPOLI ● MARGIOTTA ANGELA, 56100 S. ERMETE ● FARNESI DANIELE, 55049 VIAREGGIO ● BARENGHI MARCO, 21012 CASSANO MAGNAGO ● CAROLLA ANTONELLA, 50129 FIRENZE ● FAVA SILVIO, 25010 LIMONE SRDA ● MARTINELLI PIERINO, 38060 MORI ● ANZIL DUILIO, 33030 BUIA ● BATENI ROBERTO, 36100 VICENZA ● BALDO GIOVANNI, 37131 VERONA ● TURINI MAURIZIO, 57017 STAGNO ● MASSIMETTI GABRIELE, 56100 PISA ● TUVERI PIER PAOLO, 09036 GUSPINI ● ABBATE PAOLO, 90141 PALERMO ● SILVESTRO DIOCLEZIANO, 86087 RIONERO SANNITICO ● MORRA PELLEGRINO, 80146 NAPOLI ● ALTISSIMO ROBERTO, 21040 VEDANO OLONA ● ERMINI ANTONIO, 00146 ROMA ● MARASCALCHI CLAUDIO, 30174 ZELARINO VENEZIA ● BERTONE FRANCESCO, 17040 QUILIANO ● ETTINI LOREDANA, 21001 CASORATE SEMP. ● BENEDUCE MARIO, 00145 ROMA ● TOSI GIANNI, 20093 COLOGNO MONZESE ● MALCANGI ROBERTO, 70058 SPINAZZOLA ● BUONOCORE ANTONIO, 80124 NAPOLI ● PENNA MICHELE, 71011 APRICENA ● FILIPPETTI PAOLO, 60121 ANCONA ● BELLENDA ROBERTO, 17020 CALICE LIGURE ● ANNONI DELFINO, 22041 COSTAMASNAGA ● ORTOLANO CRISTINA, 65100 PESCARA ● DALPASSO MARCELLO, 44030 ZOCCA DI RUINA ● QUAGGIO ELIA, 30010 LIETTOLI ● MARRESE EDGARDO, 18010 CIPRESSA ● FEDERICI ANNASTELLA, 06100 PERUGIA ● CASTRO ANGELO, 95124 CATANIA ● GUIDOBALDI FRANCO, 00178 ROMA ● BERTOLETTI GIANCARLO, 43100 PARMA ● DE BENEDITTIS FRANCESCO, 00171 ROMA ● TRALLI EMANUELE, 75100 MATERA ● TURRINI GIOVANNI, 39031 BRUNICO ● SCIOSCIA GIUSEPPE, 85020 PESCOPAGANO ● CURSARO PAOLO, 84040 CAPACCIO SCALO ● BIFULCO FRANCESCO, 80131 NAPOLI ● CORTESI BENITO, 24100 BERGAMO ● BOSCHETTI LOREDANA, 40054 BUDRIO ● BRESSAN GIUSEPPE EMANUELE, 33050 ZUGLIANO ● POZZUOLO DEL DUCA LUCIO, 60032 CASTELPLANIO STAZ. ● ARDUINI VALENTINO, 37139 VERONA ● BIZZOTTO GABRIELE, 36027 ROSA' ● GUARATO GIUSEPPE, 36078 VALDAGNO ● ORLANDINI RENATA, 00182 ROMA ● ARPAIA ANTIMO, 80045 POMPEI ● LANTERI ADRIANO, 18030 POGGIO DI SANREMO ● D'INTINO GAETANO, 16012 BUSALLA ● CERRAI GINO, 57016 ROSIGNANO MARITTIMO ● CURZI CRISTIANO, 00183 ROMA ● DOSI GIUSEPPE, 46019 VIADANA ● MARESCA MICHELE, 80063 PIANO DI SORRENTO ● BONGIOVANNI CAMILLO, 10132 TORINO ● CORRADINI MARIANO, 38066 ROVERETO ● RIZZA LUCIANO, 96100 SIRACUSA ● ANDREOLI RICCARDO, 30011 ALBERONI ● ANDREOLI RICCARDO, 30011 ALBERONI ● GERMAN EMILIO, 34127 TRIESTE ● ANDRETTA LUIGI, 10024 MONCALIERI ● MARANGONE ERMES, 33050 S. MARIA DI LESTIZZA ● BENVENUTI SILVANO, 31030 CARBONERA ● GAZZANO GUIDO, 09022 LUNAMATRONA ● BIONDELLI DORIANO, 21100 VARESE ● MAZZUCCHELLI MARIA, 21013 GALLARATE ● TURELLO RENATO, 22014 DONGO ● CASONATI MASSIMILIANO, 20152 MILANO ● GRAZIANI GIAN PIERO, 40026 IMOLA ● AMBRUOSO ING.LUIGI, 74016 MASSAFRA ● MALTINTI GIOVANNI DIMITRI, 01016 TARQUINIA ● BREDA PAOLO, 35026 CONSELVE ● VITIELLO PIETRO, 90044 CARINI ● CORVELLI TOMMASO P., 71036 LUCERA ● ANDREOLI GILBERTO, 00176 ROMA ● ANDREOLI GILBERTO, 00176 ROMA ● CABIANCA LORIS, 32035 S. GIUSTINA BELLUNESE ● TANZI MARCO, 20040 BURAGO DI MOLGORA ● BELTRAMIN MASSIMO, 30122 VENEZIA ● COCCHI MARCO, 40017 S.GIOVANNI IN PERSICE ● LA MONICA ALDO, 91011 ALCAMO ● AITA SANDRA, 33030 BUIA ● CAFFO PIERPAOLO, 10050 VENAUS ● DI SANTE ANTONIO, 64021 GIULIANOVA ● TASSONI ERNESTO, 41043 FORMIGINE ● CERLIANI FRANCO, 20034 GIUSSANO ● DAL MASO ANDREA, 20033 DESIO ● RIBUOLI MARCO, 61100 PESARO ● BIELLA EUGENIO, 24050 CALCINATE ● ARCICASA ERMANNO, 33080 S.QUIRINO DI PORDENON ● CAPUTO CIRIACO, 87040 S.BENEDETTO IN GUARAN ● GUALANDRIS FIORENZO, 20013 MAGENTA ● AMIETTA PIEP LUIGI, 20125 MILANO ● STEFANUTTO SANDRO, 33085 MANIAGO ● BONOTTO CARLO, 00179 ROMA ● ANCELOTTI BRUNO, 20059 VIMERCATE ● BARBANTI GIOVANNI, 40033 CASALECCHIO DI RENO ● MAGLIULO GIAMPAOLO, 80135 NAPOLI ● GUSSONI FRANCESCO, 22076 MOZZATE ● AIROLDI ROBERTO, 21052 BUSTO ARSIZIO ● ARRIGONI RICCARDO, 20144 MILANO ● BOY CARMELO, 12100 CUNEO ● LOSCHI EDOARDO, 96100 SIRACUSA ● MEGLIO MICHELE, 80147 NAPOLI ● RICCITELLI MASSIMO, 00196 ROMA ● DE RISO FRANCESCA, 00199 ROMA ● GOBBO RENATO, 20031 CESANO MADERNO ● CONTINI FABIO, 23032 BORMIO ● DEL BIONDO FAUSTO, 65100 PESCARA ● PENNA DANILO, 16142 GENOVA ● BRUNINI PIER PAOLO, 55023 BORGO A MOZZANO ● CHIAPPANI ATTILIO, 26035 PIEVE SAN GIACOMO ● ARDISSONO GIANPIERO, 10137 TORINO ● SCAPARRA ELVEZIO, 13051 BIELLA ● POLES ENRICO, 31010 FRANCENIGO ● CASTIGLIONI PAOLO, 21052 GALLARATE ● VAGLIO SANDRO, 87100 COSENZA ● MARCELLINI MARCELLO, 57013 ROSIGNANO SOLVAY ● BIFFI MARIA TERESA, 20134 MILANO ● GUGGI ROSANNA, 44100 FERRARA ● VEROLI ALBERTO, 00199 ROMA ● DISTASO ANIELLO, 71044 MARGHERITA DI SAVOIA ● DONEDDU MAURO, 33010 COLLOREDO DI MONTEALB ● MOSCONI LUCA, 10139 TORINO ● FUCCILLO MASSIMO, 20141 MILANO ● CHIASERA GIUSEPPE, 38068 ROVERETO ● CARANNANTE FRANCESCO, 00053 CIVITAVECCHIA ● POZZI ANDREA, 20048 CARATE BRIANZA ● MAZZOLA MICHELE, 90142 PALERMO ● FINO CARLO, 12100 CUNEO ● FRASSON DIEGO, 30035 MIRANO ● FERRARI ENRICO, 38017 MEZZOLOMBARDO ● AYMERICH EMANUELE, 09100 CAGLIARI ● BILUCAGLIA PAOLO, 10125 TORINO ● MOLINA ALESSANDRO, 14034 CASTELLO DI ANNONE ● BERTACCHE DENIS, 30026 PORTOGRUARO ● DONA' GUIDO, 30034 MIRA ● ROCCHI ROBERTO, 61100 PESARO ● GAY VALERIO, 10023 CHIERI ● ANTONELLI ANTONIO, 66036 ORSOGNA ● ABRAMI ALBERTO, 34131 TRIESTE ● CATALANO REMIGIO, 04023 FORMIA ● FERNANDEZ SALVATORE, 90144 PALERMO ● AMBRIOLA OSVALDO, 72100 BRINDISI ● CARTA ANGELO, 95030 TREMESTIERI ETNEO ● ARCIDIACONO MAURIZIO, 13067 TOLLEGNO ● ALBERTINI ALESSANDRO, 00199 ROMA ● AVOGADRI BRUNO, 22017 MENAGGIO ● GALLIZOLI FERNANDA, 24060 RIVA DI SOLTO ● CARLETTI LUCIANO, 62010 PASSO DI TREIA ● GHIDOTTI STEFANO, 00148 ROMA ● MOTTER LORENZO, 10046 POIRINO ● MOTTER LORENZO, 10046 POIRINO ● GALLINA PAOLO, 28100 NOVARA ● CAMPO IRENE, 10099 SAN MAURO ● LO RE ANTONINO, 40133 BOLOGNA ● MORELLO LUCIANO, 33170 PORDENONE ● BRUNDU GAETANO, 09100 CAGLIARI ● GUIDI DAVIDE, 12020 MADONNA DELL'OLMO ● RICCOBONO EMANUELE, 90139 PALERMO ● CONTI RENATO, 00139 ROMA ● PARODI STEFANO, 12100 CUNEO ● RAMAZZOTTI IVANO, 22053 LECCO ● TABANI PAOLO, 51100 PISTOIA ● DE MORI DOTT. NICOLA, 33100 UDINE ● DAL BOSCO PAOLO, 36054 MONTEBELLO ● DI COSIMO DOMENICO, 00068 RIGNANO FLAMINIO ● ANSELMO UMBERTO, 15060 MONTALDEO ● MIRRA CIRIACO, 82018 S.GIORGIO DEL SANNIO ● ROSIGNOLI BRUNO, 46100 MANTOVA ● ARTIBANI WALTER, 35135 PADOVA ● AFELTRO GIONATA, 80124 NAPOLI ● DE STEFANO PIERO, 27100 PAVIA ● BAUSANI GIORGIO, 28069 TRECATE ● PAVESI ATTILIO, 46020 PEGOGNAGA ● FAVA DOMENICO, 20052 MONZA ● FAVA DOMENICO, 20052 MONZA ● PINCI VALERIO, 00187 ROMA ● GAIANI MONICA, 40129 BOLOGNA ● MENEGUZZO SALVATORE, 36100 VICENZA ● BLANDINI MASSIMO, 00122 ROMA ● DELLO SBARBA RICCARDO, 56100 PISA ● MOZZONI ARCANGELO, 64014 MARTINSICURO ● CRISPINI GIUSEPPE, 60020 AGUGLIANO ● BITTI GIUSEPPE, 10143 TORINO ● BERLEN ORONZO, 70042 MOLA DI BARI ● PIOVESAN SERGIO, 30125 VENEZIA ● AMADORI STEFANO, 40133 BOLOGNA ● CINTI ROBERTO, 40013 CASTEL MAGGIORE ● FRUSCIANTE ANGELO, 82010 CALVI ● FABBRI CARLO, 21013 GALLARATE ● BERNO PAOLA, 48018 FAENZA ● CADELLI GIAN PIETRO, 33080 ROVEREDO IN PIANO ● PANZERI GIORDANO, 20146 MILANO ● AZZARETTO FILIPPO, 20142 MILANO ● CAMPION GIOVANNI, 31052 VARAGO DI MASERADA ● VESAN MICHELE, 11024 CHATILLON ● BONDI FABRIZIO, 50019 SESTO F.NO ● CAVEADA GIOVANNA, 20052 MONZA ● BALLOTTI SECONDO, 41018 S.CESARIO SUL PANARO ● AFFATICATI ARCHIMEDE, 29017 FIORENZUOLA D'ARDA ● GOZZI GINO LUIGI, 46030 CORREGGIO VERDE ● CARRADORE GIORGIO, 36071 ARZIGNANO ● CARRADORE GIORGIO, 36071 ARZIGNANO ● GARLANDO MARCO, 10147 TORINO ● GARLANDO MARCO, 10147 TORINO ● BAGALA' MANUELA, 00141 ROMA ● MARAZZI GUIDO, 42010 TOANO ● ALICE ANTONIO, 87069 SAN DEMETRIO CORONE ● MARTIGNAGO FERDINANDO, 31100 TREVISO ● VILLANI EDILIO, 03043 CASSINO ● CAPACCIONI MARCO, 06012 CITTA' DI CASTELLO ● CANIGLIA PAOLO, 26100 CREMONA ● GATTI UMBERTO, 27100 PAVIA ● PRATESI RICCARDO, 19100 LA SPEZIA ● FENU FRANCO, 50018 SCANDICCI ● TUFO GENNARO, 80022 ARZANO ● BOTTAI FRANCESCO, 53034 COLLE VAL D'ELSA ● CALZOLANI SERGIO, 50127 FIRENZE ● LOVATO MASSIMO, 36050 MONTORSO ● BRIENZA ANTONIO, 85100 POTENZA ● BRUSCO BONAVENTURA, 87032 AMANTEA ● SGHERI LUCA, 50133 FIRENZE ● BIOLETTO DANIELE, 10011 AGLIE' ● CARANDANTE CARMINE, 04024 GAETA ● TISATO GABRIELE, 35129 PADOVA ● TOMASSETTI LUCIANO, 00181 ROMA ● DONATI CLAUDIO, 48018 FAENZA ● DE MARTINO ANTONIO, 80050 S.MARIA LA CARITA' ● DIGIESI SALVATORE, 70024 GRAVINA ● EUGENI VINCENZO, 62010 APPIGNANO ● FARRO STEFANO, 81025 MARCIANISE ● LATTARULO MICHELE, 70124 BARI ● LANDONI ENRICO, 20141 MILANO ● RAINONE ESPEDITO, 71100 FOGGIA ● BICHISAO VITTORIO, 20052 MONZA ● BICHISAO VITTORIO, 20052 MONZA ● MARASSI VLADIMIRO, 33074 FONTANAFREDDA ● DOVA GIOVANNI, 26100 CREMONA ● LOMBARDI LUIGI, 65100 PESCARA ● CECHET FEDERICO, 34074 MONFALCONE ● DUCCESCHI LUCA, 51020 PRATACCIO ● CHELONI ISEO, 00126 ROMA ● ARNABOLDI GIUSEPPE, 27100 PAVIA ● BARISELLI GIOVANNI, 25032 CHIARI ● BARNABE' NEVIO, 48024 MASSALOMBARDA ● BARNABE' NEVIO, 48024 MASSALOMBARDA ● AVAI ALBERTO, 21052 BUSTO ARSIZIO ● BOLSI ROBERTO, 43017 SAN SECONDO PARMENSE ● PARRINI DUCCIO, 53100 SIENA ● LASTRI WALTER, 37138 VERONA ● INVERNIZZI GIORGIO, 22063 CANTU' ● BECCALLI GIANLUGI, 26020 GOMBITO ● BOLOGNESI ANDREA, 62100 MACERATA ● BARONI GIOVANNA, 48100 RAVENNA ● CIOTTI SERGIO, 71100 FOGGIA ● LAI SALVATORE, 70020 CASSANO MURGE ● LORUSSO MICHELE, 74100 TARANTO ● FONTANA AGOSTINO, 48015 CERVIA ● ARNABOLDI ANGELO, 21042 CARONNO PERTUSELLA ● DIALMA NORBERTO RICCI, 20090 VIMODRONE ● COLLATO REMIGIO, 37046 MINERBE ● VIGNALI LUCA, 42100 REGGIO EMILIA ● ATENIESE GIOVANNI, 80127 NAPOLI ● PEVERELLI PAOLO, 61035 MAROTTA MONDOLFO ● CRISANTO DAVIDE, 20146 MILANO ● FALCONE ANTONIO, 20017 RHO ● DIOGUARDI DOMENICO, 70123 BARI ● FERRAIOLI NICOLA, 84091 BATTIPAGLIA ● PENAZZI ALESSANDRO, 40015 GALLIERA ● MARTELLI MARIA, 46020 SCHIVENOGLIA ● FAGGIANI FRANCO, 16030 RUTA DI CAMOGLI ● BISOGNI MAURIZIO, 20039 VAREDO ● CHIOCCA CAMILLO, 27037 PIEVE DEL CAIRO ● CHIOCCA CAMILLO, 27037 PIEVE DEL CAIRO ● SAVAGLIO ANTONELLO, 87040 MARANO MARCHESATO ● LANTRUA GUSTAVO, 18010 TRIORA ● AVATANEO MICHELE, 10041 CARIGNANO ● BRAMBILLA DOTT.LUCIANO, 20099 SESTO SAN GIOVANNI ● NEBBIA MARIO, 00137 ROMA ● GUERRA GIORGIO, 25075 NAVE ● CRISPINO GIUSEPPE, 84100 SALERNO ● ZANIBONI PAOLO, 21021 ANGERA ● FERRARO MATTEO, 71042 CERIGNOLA ● GHISELLINI PIETRO, 44100 FERRARA ● LEVI DAVIDE, 10010 SALERANO ● GENTILINI FABRIZIO, 00181 ROMA ● ANDOLFI ROBERTO, 74100 TARANTO ● RADICA MARIO, 10098 RIVOLI ● BUZZEGOLI LUCA, 50058 SUGNA ● CAVALIERE ANDREA, 35043 MONSELICE ● MEOLA ROBERTO, 38040 MARTIGNANO ● TROPINI ANGELO, 10143 TORINO ● CIABATTI GLAUCO, 16147 GENOVA ● FIESCHI AUGUSTO, 00179 ROMA ● AMADI ERNESTO, 31021 MOGLIANO VENETO ● OMODEO ZORINI CARLO, 28065 CERANO ● BIOLCATI MASSIMO, 44100 FERRARA ● SPAGNOLI ANGELO, 43010 PIEVEOTTOVILLE ● CAROLI ALESSANDRO, 47100 FORLI' ● BARGARELLO BENEDETTO, 90146 PALERMO ● DI GIORGIO, 09100 MONSERRATO CAGLIARI ● AGOSTI FRANCESCO, 20128 MILANO ● BATTEGAZZORE PATRIZIA, 15057 TORTONA ● BALEGNO TIZIANA, 13043 CIGLIANO ● FERMIGNO FERRUCCIO, 70017 PUTIGNANO ● LANDOLFI GUGLIELMO, 80046 SAN GIORGIO A CREMANO ● GATTI CLAUDIO, 20157 MILANO ● CERIBELLI ANGELO, 24050 PALOSCO ● MANZI MARCO, 46026 QUISTELLO ● BERTARIONE WALTER, 11100 AOSTA ● BATTAIOTTO ENZO, 20038 SEREGNO ● PAOLANTONIO LUCA, 64100 TERAMO ● ALLEGRETTI SALVATORE, 20123 MILANO ● CONTRASTO ANTONIO, 88042 FALERNA SCALO ● PAGLIARO FRANCESCO, 87013 FAGNANO CASTELLO ● TISANO ARMANDO, 96100 SIRACUSA ● BELLAMIO CARLO, 35012 CAMPOSAMPIERO ● BELLAMIO CARLO, 35012 CAMPOSAMPIERO ● GARIGLIO ALBERTO, 10148 TORINO ● BARBIN RICCARDO ANDREA, 15040 PECETTO ● ARMANIO GIUSEPPE, 15043 FUBINE ● SPADACCINO ANDREA, 00184 ROMA ● CACIOPPO OSVALDO, 90141 PALERMO ● IACOLETTIG MARCO, 34071 CORMONS ● SIMEONI ALVARO, 03014 FIUGGI CITTA' ● FORMENTI LORENZO, 20014 NERVIANO ● CADEI ROBERTO, 25031 CAPRIOLO ● MERLINI ANDREA, 20097 SAN DONATO MILANESE ● DE MARIA PATRIZIO, 22020 RAMPONIO INTELVI ● TIVEGNA MASSIMO, 00197 ROMA ● SANTILLI ROBERTO, 00189 ROMA ● COMELLI MATTEO, 43100 PARMA ● GARIBOLDI PAOLO, 20148 MILANO ● BACCI LEONARDO, 50013 CAMPI BISENZIO ● COCCONI MARCO, 46100 MANTOVA ● CUPERTINO FRANCESCO, 72015 FASANO ● D'ASCANIO MARCO, 00121 ROMA ● CONTI DANILO, 00172 ROMA ● MATTEINI LUIGI VERDI, 50144 FIRENZE ● CAFARELLI NICOLA, 67039 SULMONA ● MALETTO CLAUDIO, 17010 BRAGNO ● CENNI ENRICO, 00172 ROMA ● BORIONI RAOUL, 00124 ROMA ● COLO' MARCELLO, 20134 MILANO ● DANIELE ROBERTO, 12022 BUSCA ● ANDREOLI PAOLO, 10022 CARMAGNOLA ● FANCELLO GIOVANNI MARIA, 08022 DORGALI ● SANTINI FLAVIO, 38050 VILLAZZANO ● CLEMENTINI LEONARDO, 95010 CARRABBA ● ALLEGRETTI PAOLO, 46020 PEGOGNAGA ● RITTER VITTORIO, 24100 BERGAMO ● CURUNELLA SEBASTIANO, 96010 PALAZZOLO ACREIDE ● MODI STEFANO, 50032 BORGO SAN LORENZO ● CINOTTI MAURIZIO, 05021 ACQUASPARTA ● BRUNO MARIO, 20030 PALAZZOLO MILANESE ● ARTIOLI MARIO, 41037 MIRANDOLA ● MONTESI MAURO, 00172 ROMA ● ANGELONI ANGELO, 00138 ROMA ● POMILIA RICKY, 16024 LUMARZO ● PORRETTI GIUSEPPE, 20148 MILANO ● BISCEGLIA ANTONIO, 00136 ROMA ● FILIPPONI EMIDIO, 63039 S.BENEDETTO DONTO ● BOTTAI ANDREA, 50131 FIRENZE ● BRESSAN PINUCCIO, 36040 ALONTE ● STELLA LUIGI, 36076 RECOARO TERME ● ANTOLA EMANUELE, 16132 GENOVA ● CESCO FRARE ALBERTO, 31100 TREVISO ● GIOVANARDI MARTINO, 41011 CAMPOGALLIANO ● ARIOTTI STEFANO, 10055 CANDOVE ● ARIOTTI STEFANO, 10055 CANDOVE ● SCIGLIANO GEMMA, 12100 FRAZIONE SAN BENIGNO ● BARTOLETTI LEO, 58100 GROSSETO ● AZZOLA PIERO, 55100 S.CONCORDIO - LUCCA ● MILANO RENATO, 10127 TORINO ● ANDRONACO VINCENZO, 10040 RIVALTA DI TORINO ● GHILARDI CLAUDIO, 20011 CORBETTA ● VIVENZO CARMINE, 80010 QUARTO ● GARUTI PIERO, 41013 CASTELFRANCO EMILIA ● BARBAGLIA PIERCARLO, 28066 GALLIATE ● SERRA ANGELO, 10128 TORINO ● GRIXONI GABRIELE, 16146 GENOVA ● GIAMMATTEO CARLO, 00177 ROMA ● FALUGIANI LEONE, 00152 ROMA ● ANGELONE STEFANO, 03043 CASSINO ● DEVESCOVI GIANPIETRO, 34141 TRIESTE ● VINCIGUERRA CARLO, 00125 ACILIA ● FABRIS MASSIMO, 36027 ROSA' ● LANTIERI ENRICO, 10010 LEINI' ● BOCCI MAURO, 43013 LANGHIRANO ● BOSI NEVIO, 48018 FAENZA ● CAPOTI FABRIZIO, 73014 GALLIPOLI ● BENELLI LORENZO, 21021 ANGERA ● TRABACCHIN SILVIO, 30010 SALZANO ● BOVIO EZIO, 28043 BELLINZAGO NOVARESE ● LUCCA GIANCARLO, 31033 CASTELFRANCO VENETO ● ABRAMO CARMELO, 96016 LENTINI ● BATTISTELLA ANTONIO, 26100 CREMONA ● BUONO GIUSEPPE, 80137 NAPOLI ● IMBROGNO ERNESTO, 87047 S.PIETRO IN GUARANO ● AZARA FRANCESCO ANTONIO, 07029 TEMPIO PAUSANIA ● ZUCCA GIOVANNI ANTONIO, 09170 ORISTANO ● TENAGLIA GIOVINA, 66013 CHIETI SCALO ● CIBELLI CIPRIANO, 71100 FOGGIA ● BIZZOTTO SERGIO, 38050 TELVE VALSUGANA ● BARBASSO FRANCESCO, 51034 CASALGUIDI ● BERTA FRANCO, 10072 CASELLE ● BAN MARCELLO, 34146 TRIESTE ● CARLINI FULVIA, 00198 ROMA ● ZAMBELLI DANILO, 20128 MILANO ● MOTTA SERGIO, 20052 MONZA ● BENZI DUILIO, 16129 GENOVA ● BOTTINO PAOLO, 16156 GE-PEGLI ● BASCHERI ANDREA, 16148 GENOVA ● BUCCELLATI ETTORE, 26100 CREMONA ● SIGNORELLI ROMANO, 25036 PALAZZOLO SUL OGLIO ● LAUDICINA SALVATORE, 20142 MILANO ● GHIDETTI ALDO, 26100 CREMONA ● ARMENISE TOMMASO, 70123 BARI ● CONTI MAURIZIO, 00185 ROMA ● BISON RAFFAELLO, 31021 MOPGLIANO V. ● PETTUCCO BRUNO, 36031 DUEVILLE ● COLOMBO GIOVANNI, 10123 TORINO ● TAGEO EUGENIO, 96100 SIRACUSA ● TAGEO EUGENIO, 96100 SIRACUSA ● RODARO ROBERTO, 33050 LANZACCO ● PINI GIOVANBATTISTA, 25050 OME ● CATAPANO ANGELO, 25038 ROVATO ● RISO ING.SALVATORE, 97100 RAGUSA ● SANGINETO MAURIZIO, 36100 VICENZA ● SISTICI ANDREA, 42049 S. ILARIO D'ENZA ● SCALELLA EMIDIO, 66040 PIAZZANO ● DE BERNARDIS LAMBERTO, 03100 FROSINONE ● CIRACI SALVATORE, 72017 OSTUNI ● MEDINI MASSIMO, 20145 MILANO ● GATTO GIACOMO, 84100 SALERNO ● BORGOGNONI EDOARDO, 62017 PORTORECANATI ● TORNESELLO ANTONIO, 72023 MESAGNE ● DE PLANO ADOLFO, 55049 VIAREGGIO ● PRINI GIANFRANCO, 56100 PISA ● DE GRANDI GUALTIERO, 10063 PEROSA ARGENTINA ● ALBERTI GUIDO, 31038 PAESE ● SALEPPICO STEFANO, 06055 MARSCIANO ● PEDONE LORENZO, 71100 FOGGIA ● TORELLA ANGELO, 20090 SEGRATE ● BERTOLESI PIERANGELO, 20098 SAN GIULIANO MILANESE ● MANDILE NELLO, 20060 CASSINA DE PECCHI ● TARANTINO LUCIANO, 80059 TORRE DEL GRECO ● GASPERINI ALESSANDRO, 56021 CASCINA ● VISENTIN MARCO, 20090 SEGRATE ● BUCCOLINI GIORGIO, 00042 ANZIO ● BUSETTO ROBERTO, 30123 VENEZIA ● BUSETTO ROBERTO, 30123 VENEZIA ● LAZZARO RAFFAELE, 06012 CITTA' DI CASTELLO ● CATANI ALESSANDRA, 54037 MARINA DI MASSA ● COLOMBO EDOARDO, 20089 ROZZANO ● COSCARELLA ALDO, 37045 LEGNAGO ● MAINI LEONARDO, 35125 PADOVA ● BOZZAOTRE FRANCESCO, 80057 S. ANTONIO ABATE ● MAGLIOCCA MASSIMO, 73020 SCORRANO ● BIANCHI MAURIZIO, 57013 ROSIGNANO SOLVAY ● BIANCHI MAURIZIO, 57013 ROSIGNANO SOLVAY ● PILLIN GIOVANNI, 33010 COLUGNA DI TAVAGNACCO ● FORMICA ILARIO, 00063 CAMPAGNANO ● ALLEGRINI ALESSANDRO, 00176 ROMA ● SPAGNOLLI PAOLO, 37020 ARBIZZANO ● CAMPANALE GIUSEPPE, 70029 SANTERAMO ● BIROLI ERNESTO, 20094 CORSICO ● ARCANI GIULIO, 40122 BOLOGNA ● PATA RAFFAELE, 50019 SESTO FIORENTINO ● D'ERAMO VALERIO, 00040 PAVONA DI ALBANO ● ACCORSI ALBERTO, 00046 GROTTAFERRATA ● IACOBUZIO TEODOSIO, 10036 SETTIMO TORINESE ● RAMANDI MARCO, 03023 CECCANO ● ARMENISE DOMENICO, 70125 BARI ● SAIANI MARCO, 38100 TRENTO ● CANTONE GIOVANNI, 95040 CAMPOROTONDO ● CROVATI ALESSANDRO, 00136 ROMA ● MASSARI STEFANO, 00039 ZAGAROLO ● MARINELLI ANGELO, 21016 LUINO ● CAMBRISI ALIOSCIA, 30123 GIUDECCA VENEZIA ● IANNUZZI ENNIO, 04100 LATINA ● CUTOIA PIERO ANDREA, 93016 RIESI ● ALTOBELLI LORENZO, 56100 PISA ● PANNACCIO ELIO, 53044 CHIUSI SCALO ● BERTOLIN MARIO, 33078 ZONA INDUS. PONTE ROS ● PERRI MAURIZIO, 00179 ROMA ● CANTONE ANGELO, 95125 CATANIA ● LUGLI ROBERTA, 41012 CARPI ● BASSOTTO ANNAMARIA, 10015 IVREA ● DI JULIO ROBERTO, 00030 LAGHETTO MONTECOM. ● BERRI GIUSEPPE, 13050 SALA BIELLESE ● TALECCHIA ENRICO, 21040 UBOLDO ● ALMANSI ADOLFO, 20146 MILANO ● BADIALETTI PAOLO, 60027 OSIMO ● ANGELUCCI GIANCARLO, 00013 MENTANA ● ANNUNZIATA NICOLA, 84100 SALERNO ● CARNIATO LIVIO, 31050 BADOERE DI MORGANO ● BARDI MAURIZIO, 41043 FORMIGINE ● BERGAMINI LEONARDO EZIO, 24060 TORRE DE' ROVERI ● ANTOGNOZZI MARCO, 63018 PORTO S.ELPIDIO ● BACCHI FULVIO, 50142 FIRENZE ● CAPPELLETTI BRUNO, 22063 CANTU' ● BOLETTI CLAUDIO, 10136 TORINO ● TOMASI SERGIO, 38063 AVIO ● MAGNI FILIPPO, 00186 ROMA ● SGARGI ENZO, 40013 CASTELMAGGIORE ● CORRENTE WANDA, 74015 MARTINA FRANCA ● BENDONI PAOLO, 52012 BIBBIENA ● FIACCONI GIORGIO, 61032 FANO ● DEL CURATOLO GIUSEPPE, 20153 MILANO ● CALDI FELICE, 20060 MULAZZANO ● GUASTI MARIA TERESA, 20133 MILANO ● MANCIGOTTI MARCELLO, 61100 PESARO ● CAMALLERI CATENO MARCO, 90145 PALERMO ● BATTISTI ROBERTO, 20098 S.GIULIANO MILANESE ● MOLINAROLI SIMONE, 37059 ZEVIO ● CRIPPA SERGIO, 20096 PIOLTELLO ● MALLOCI ARMANDO, 09100 CAGLIARI ● MALANDRONE EZIO, 15100 ALESSANDRIA ● BELLODI LAURA, 20131 MILANO ● BARTERA PIERO, 60019 SENIGALLIA ● VERNOTICO PASQUALE, 85020 ATELLA ● DIOMAIUTO NICOLA, 81038 TRENTOLA ● COZZOLINO GIUSEPPE, 80056 ERCOLANO ● DE GASPERIN WALTER, 13052 GAGLIANICO ● BONORA LUCIANO, 40137 BOLOGNA ● BONORA LUCIANO, 40137 BOLOGNA ● CALCAGNI PASQUALE, 67031 CASTEL DI SANGRO ● BREDA GIANPIETRO, 31020 S.POLO DI PIAVE ● PATTUELLI DANIELE, 41049 SASSUOLO ● PARISI DOTT.NUNZIO, 74019 PALAGIANO ● RUBERTI VINCENZO, 81030 TEVEROLA ● FORTINI ELISABETTA, 44042 CENTO ● MANGIAROTTI ADELIO, 20067 PAULLO ● GHISIGLIERI CAMERINI ELETTA, 27058 VOGHERA ● CAPPIELLO ANTONIO, 84098 PONTECAGNANO ● BEVILACQUA DOMENICO, 36078 VALDAGNO ● STAGNOLI GIACOMO, 25127 BRESCIA ● ALIBERTI AUGUSTO, 00196 ROMA ● ALIBERTI AUGUSTO, 00196 ROMA ●

MARBLE MADNESS

(Atari)

Quasi un anno fa, sul numero 27 di VG, nell'ambito dell'articolo sulla Fiera Campionaria di Milano, vi presentammo questo gioco, dicendovi che "non valgono molto le descrizioni, bisogna provarlo": vi chiederete quindi con che coraggio osiamo riproporvelo adesso, dopo tutto questo tempo.

I motivi sono diversi, ma quello basilare è che MARBLE MADNESS, a parere del sottoscritto, può essere considerato uno dei più bei giochi di ogni tempo, tanto da far compagnia nell' "Olimpo" a DEFENDER (miglior gioco spaziale), HYPER OLYMPIC (miglior gioco sportivo), AMIDAR (miglior gioco di labirinto) e PENGO (miglior gioco stile "fantasy" — con un numero di "vite" limitato), per cui merita qualcosa di più di una semplice citazione. Forse non sarete d'accordo con me su questa classifica di valori e sarete scandalizzati che mi sia dimenticato di giochi come POLE POSITION II, BOMB JACK, PAC-LAND, GHOSTS'N GOBLINS, TEDDY BOY BLUES ed altri ancora di indubbio valore, ma dovete pensare che nel giudicare il valore di un gioco bisogna considerare anche la sua originalità, quanto di nuovo è riuscito ad inserire in un filone già sfruttato, oltre naturalmente alla sua giocabilità vera e propria.

MARBLE MADNESS è talmente originale che quasi sfugge ad una classificazione: si può solo rimanere stupiti dalla sua grafica fantascientifica, in un mondo stupendamente tridimensionale, avvolto da un sonoro che è quanto di più accattivante sia mai stato elaborato per un "arcade"... sì, avete capito bene: anche noi siamo stati colpiti dal "raptus della pallina" (come potremmo liberamente tradurre il nome di questo gioco)!

Un altro motivo per cui vi presentiamo MARBLE MADNESS è che questo è un gioco molto difficile da imparare, tanto che conosciamo ben poche persone che sono riuscite a finirlo.

Sarà quindi utile per molti persone sapere che cosa dovranno affrontare nei quadri che ancora non conoscono, il che non toglierà loro certo il gusto della scoperta, perché si riesce a comprendere completamente questo gioco solo dopo molto tempo, quando si entra quasi in simbiosi con i suoi comandi, che sono, logicamente, due palle, simili a quella di CRYSTAL CASTLE.

COMANDI

Se per molti giochi è importante disporre di joystick e/o pulsanti in buone condizioni per ottenere apprezzabili risultati, qui è basilare che la palla con cui si gioca non abbia difetti, che offra cioè una scorrevolezza e una morbidezza estrema.

Prima di giocare, controllate lo stato di tutte e due le palle, sia la blu che la rossa, perché se giocate da soli potrete scegliere se utilizzare una, l'altra o entrambe, opportunità unica nel mondo dei videogiochi!

Solo se sceglierete di fare una partita in doppio con un vostro amico (o amica: è un gioco molto in voga tra le coppie) ciascuna guiderà la pallina di colore corrispondente.

Completano i comandi i due pulsanti per iniziare il gioco, che assolvono anche altre funzioni: quando si gioca il doppio, se solo un giocatore termina un quadro, l'altro può rientrare in gara nel quadro successivo col medesimo tempo a disposizione del giocatore superstite, semplicemente introducendo subito un altro gettone e schiacchiando il pulsante del "Player 2"; altrimenti si può schiacchiare il "Player 1" o aspettare qualche secondo che scada il tempo per introdurre il gettone supplementare.

Infine i due pulsanti servono per firmare con una sigla i record (la classifica ne contiene 10, dei quali i primi 4 perenni), "bloccando" le lettere scelte mediante le palle.

PRACTICE RACE

Come dice il nome, questa, che è la prima "corsa" del gioco, serve a far pratica: anche se il percorso è semplicissimo, bisogna già imparare come affrontare delle curve strette a novanta gradi, il che non è molto agevole con un comando come la palla, almeno se si corre a velocità sostenuta.

Per passare alla RACE successiva, bisogna arrivare al "GOAL" (TRAGUARDO) entro il tempo concesso (TIME TO FINISH), ben 60 secondi, qualunque sia il livello al quale è regolato il gioco (che sono 5, dal "VERY EASY" al "VERY HARD"): un vero e proprio sciupio di tempo, visto che tutto il percorso può venire agevolmente completato in soli 60 secondi, anche effettuando un salto laterale (sulle striscie numerate con 3, 4, 5, 6) per ottenere più punti (da 3.000 a 6.000, per l'appunto), salto realizzabile usando, alla velocità più alta possibile, una delle tre curve sopraelevate (la migliore è la seconda).

BEGINNER RACE

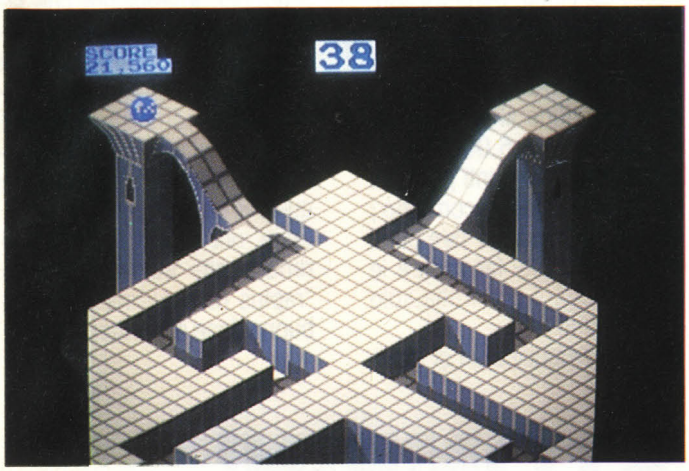
Nonostante sia una "corsa per principianti", qui cominciano i guai: oltre ad un percorso più impegnativo, ci sono anche due palline nere, che cercano di buttarci fuori strada, e alcune "mangiatrici di palline ("MARBLE MUNCHER", in breve "MAMU"), che divorano la nostra pallina saltandole addosso e inglobandola a mo' di pianta carnivora.

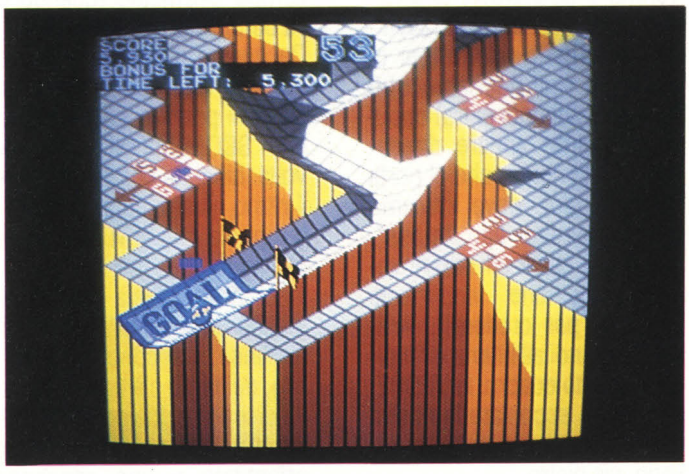
Il punto focale del quadro viene subito dopo le MAMU', dove troviamo una specie di ponte levatoio che si alza e si abbassa ritmicamente superatolo, vi troverete davanti ad un bivio: o si fa un tortuoso labirinto con discese e curve strette o si affronta la seconda pallina nera e si utilizza un imbuto che frutta ben 4.000 punti (l'unico, mentre tutti gli danno solo 2.000 punti) e che porta un po' di "cross"; entrambi conducono ad un imbuto che precede il tratto finale.

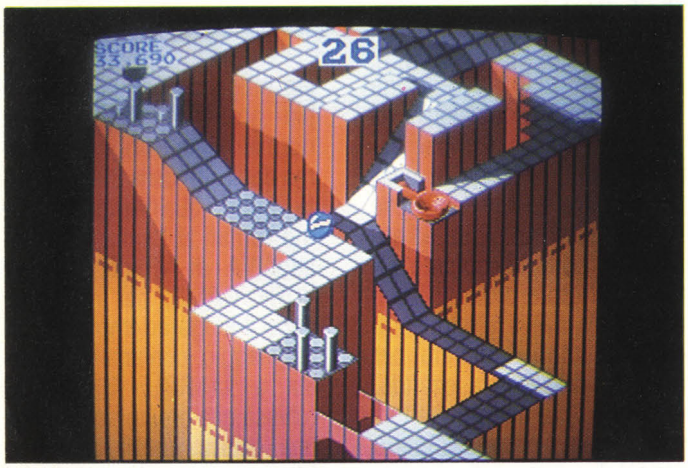
Qui dobbiamo passare sopra una specie di pozzo, che potrebbe essere descritto come l'unione di 4 quarti di cupole girate di 180°; il brutto è che una volta sul pozzo non possiamo spostare la pallina, che segue le curve del pozzo stesso: bisogna quindi trovare PRIMA le traiettorie giuste (non ce n'è una sola, fortunatamente).

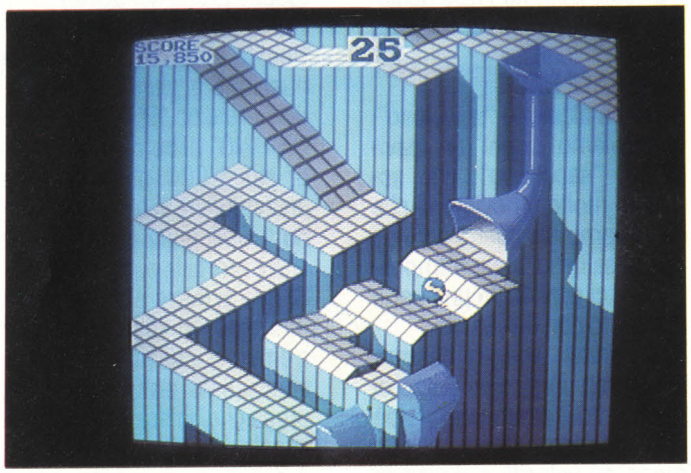
INTERMEDIATE RACE

All'inizio della corsa ci troviamo in cima ad una discesa che si infila in uno stretto labirinto: le prime volte capita spesso di non riuscire ad entrarci al primo colpo, ma poi questo diventa un gioco da ra-









gazzi.
Alla fine del labirinto c'è una brutta discesa, al termine della quale ci aspetta una MAMU' ; quindi bisogna cercare di scendere diritti, senza prendere colpi (il che causa una specie di "capogiro" alla pallina, visualizzato con delle specie di anelli intorno alla stessa, per cui non la possiamo più controllare per qualche istante) se non si vuole cadere o finire mangiati.
Dopo una breve serpentina giungiamo ad un ampio spiazzo infestato da parecchie bestiacce color verde, le odiate "AMEBE", che se toccano la nostra pallina la "succhiano" letteralmente.
Usato l'imbuto che segue, e fatte due breve discese, ci troviamo di fronte ad un altro bivio. La via migliore (perché più veloce) consiste nell'usare un "tappeto" mobile, sul quale scorrono delle specie di onde per ostacolare la salita della nostra pallina, e dal quale dobbiamo poi scendere per imbucare una discesa che conduce alla discesa finale, quest'ultima comune anche all'altra via, che consta di due discese e una salita strettissime e a 90°.

AERIAL RACE

La partenza è, per l'appunto, "aerea": grazie ad un lungo trampolino spicchiamo il volo ed atterriamo su una piccola piazzuola, per cui bisogna essere precisi nel muoversi se non si vuole cadere.
Poi dobbiamo passare attraverso tre ASPIRATORI, alquanto impressionanti, grazie anche al sonoro, e dopo una discesa in diagonale ci prepariamo ad un'altra "transvolata": con una catapulta andiamo a cadere proprio dove si trova l'ennesima pallina nera.
Subito dopo ci sono tre aree dove dal pavimento escono delle specie di stantuffi (in totale sono 12 per ciascuna area, ma non escono mai tutti contemporaneamente), che se ci "beccano" ci fanno fare l'ennesimo "voletto".
Dopo un altro salto giungiamo senza problemi al passaggio finale, che è senz'altro uno dei momenti più impegnativi di tutto il gioco: i MARTELLETTI, che possono comparire da soli, in coppia, o tutti e quattro, secondo delle successioni ben precise (in totale sono 4).

SILLY RACE

All'inizio del quadro compare una scritta che indica che tutto ciò che vediamo è sbagliato, il che non è completamente vero: infatti, se è vero che le salite sono in realtà discese, e viceversa, e se è possibile schiacciare palline nere, MAMU e AMEBE (non ci sarebbe dispiaciuto se ci fosse stato anche qualche "martellino"!), non sono però invertite le direzioni (cioè per andare a destra bisogna sempre spingere la palla verso destra, e così via), fatto che avrebbe reso indubbiamente molto più difficile il gioco.
Dopo quattro salite (cioè discese) ci troviamo in uno spiazzo, dove possiamo di-

vertirci a spiaccicare una nutrita rappresentanza di avversari in formato ridotto (per ognuno di essi riceviamo 500 punti e 3 secondi extra) oppure possiamo andare direttamente all'imbuto, che ci porta su (cioè giù), dove troviamo due serpentine tipo "cross", che è più facile affrontare velocemente che lentamente (provare per credere!). Arriviamo quindi all'ultima difficoltà di questo quadro: le VESPE, che fanno scoppiare la nostra pallina, sia che le urtiamo davanti, sia dietro.
Il piccolo labirinto finale richiede solo un minimo di pazienza e di precisione.

ULTIMATE RACE

L'inzio è alquanto "scivoloso": ci troviamo sopra un pavimento "saponoso", che accentua molto i movimenti che imponiamo alla nostra pallina; da qui saliamo su un trampolino che ci proietta in una sorta di imbuto con due uscite.
Nella prima bisogna passare attraverso un piccolo pezzo di pavimento "calamitato" (cioè non possiamo influire in alcun modo su velocità e direzione della nostra pallina), poi dobbiamo superare un pavimento a griglie (che rallentano il nostro cammino), una zona infestata da due MAMU' ed infine ci aspettano due AMEBE su un pavimento saponoso.
Nell'altra, dopo il pavimento calamitato, gli avversari si presentano secondo un ordine invertito (cioè prima le AMEBE, ecc.).
Ed eccoci giunti al punto cruciale del quadro, quello che può rovinare una partita perfetta: un largo spiazzo di pavimento calamitato (con in mezzo quattro prisma contro i quali possiamo rimbalzare) alla fine del quale c'è, su una piccola piazzuola, una infame pallina nera, che ha il vizio di ributtare la nostra pallina sul campo calamitato (quando ci va bene e non ci fa cadere).
Da questo punto inizia il percorso finale, che è costituito da tanti pezzi in successione, che SCOMPAIONO uno alla volta: bisogna quindi prendere il ritmo giusto, senza forzare i tempi, se non si vuole cadere nel vuoto.
Il percorso finale a pezzi è costituito da 4 lati: il primo è un rettilineo, il secondo va a zigzag, nel terzo c'è una salita, una discesa e due pezzi calamitati e nell'ultimo c'è un pezzo calamitato e uno saponoso (subito prima del GOAL).

CONGRATULATIONS!

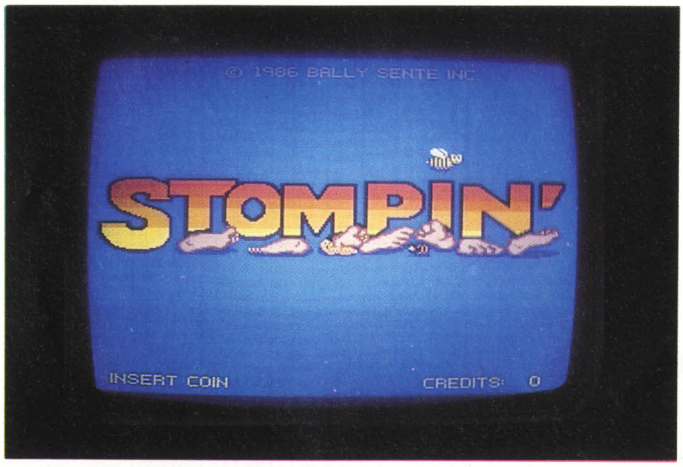
Questo è ciò che vi aspetta se riuscirete a giungere sin qui; riceverete un "BONUS FOR FINISHING" di ben 20.000 punti, più 1.000 punti per ogni secondo che vi è rimasto, meno 1.000 punti per ogni volta che è morta la pallina.
Si può arrivare alla fine anche morendo 15 volte perché non c'è numero di vite definito: bisogna solo arrivare al GOAL prima che finisca il tempo a disposizione.
A proposito di questo, non vi abbiamo detto quanto ne avete per i vari quadri dopo il primo perché è un fattore che dipende dal livello di difficoltà.
Ad esempio, per il BEGINNER RACE disponiamo di 65 secondi col "VERY EASY", 60 con l'"EASY" e 55 con il "NORMAL"; alla fine del quadro, il tempo rimasto viene sommato ad un "EXTRA TIME" (sempre dipendente dal livello di difficoltà) e diventa così il tempo a disposizione per completare il quadro successivo.
La stessa operazione si ripete per tutti i quadri successivi, per cui si può arrivare all'ULTIMATE RACE con dei tempi altissimi: ad esempio il sottoscritto ha un record di 115 secondi, che vengono memorizzati dal gioco, perché il contatore arriva solo a 99.
Per quanto riguarda il punteggio, ogni GOAL raggiunto vale in proporzione al quadro (dai 1.000 dal 1° ai 6.000 del 6°) e riceviamo 10 punti per ogni tot di strada che percorriamo; l'ultima maniera per fare punti è la più difficile: far cadere le palline nere, il che frutta solo 1.000 punti.
Ultimo particolare: se si gioca il doppio, il giocatore che taglia per primo il traguardo ottiene ben 5 secondi in più; chi riesce a sfruttare questo fattore (non è semplice perchè il gioco in alcuni punti stranamente "rallenta") può ottenere quindi dei record più alti.
Bene, ora sapete tutto: non vi rimane che curarvi il vostro "raptus della pallina" con una buona dose di partite!

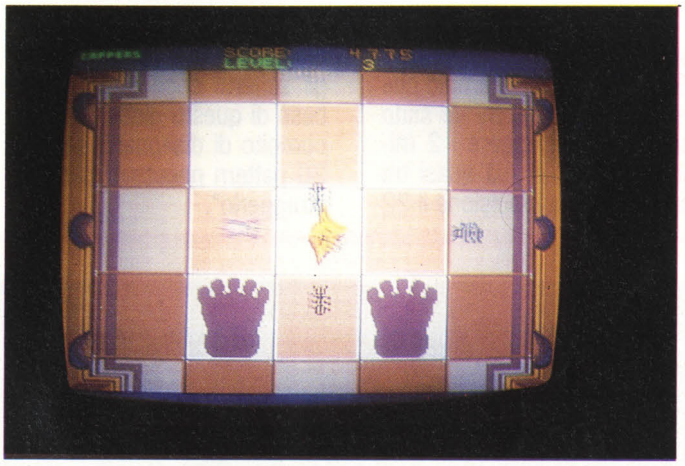
STOMPIN'

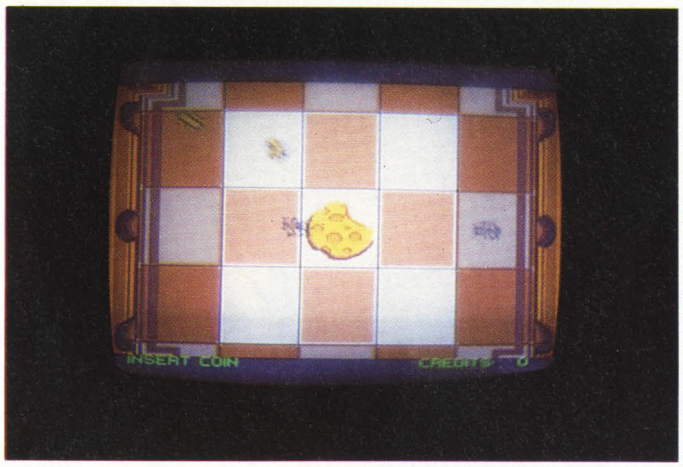
(Bally Sente)

Avete mai udito quelle storie inverosimili propinateci da qualcuno dei più famosi "talent-scout", secondo le quali per scovare quel prodigio che ora voi tanto ammirate ed applaudite, sia esso cantante, attore, calciatore o altro, il suo scopritore aveva girato praticamente tutto il mondo per mesi e mesi fino a quando, ormai sfinito e deluso, era tornato a casa, e proprio lì "dietro l'angolo", aveva finalmente trovato l'oggetto dei suoi desideri, colui che rispondeva finalmente ai canoni del personaggio che aveva in testa per un certo ruolo?
Ebbene, anche a noi è capitato qualcosa di simile, fatte le debite proporzioni: infatti noi, più modestamente, eravamo alla ricerca di qualche nuovo videogioco da bar che si distinguesse rispetto agli altri, che uscisse un po' dalla norma, insomma che fosse in grado di dare la scossa all'ambiente, che comincia ad avvertire una certa stanchezza di fronte alle continue rielaborazioni degli stessi temi videogiocosi.
Per questo motivo siamo tornati persino a girare nei bar più anonimi e sperduti della città, per vedere se qualcosa era sfuggita al monopolio dei più grossi distributori, che normalmente dispongono prima degli altri delle ultime novità, e dopo qualche giorno siamo tornati al Centro AccreditatoAIVA di Milano, il NEW YORK GAME, per rilassarci, dopo il lungo ed immane pellegrinaggio, con una bella partita a MARBLE MADNESS (chissà che presto non giunga una cattiva notizia a Marco Marocco, recordman italiano) e lì abbiamo avuto la "visione"...
Eccolo lì, in mezzo alla sala-giochi, preda di mille occhi curiosi, che lo scrutano attentamente, cercando di capire cosa sia e come funzioni.
Finalmente un coraggioso si avvicina, introduce il gettone e si avvinghia alla grossa maniglia che troneggia sulla plancia-comandi; in qualche maniera individua il pulsante che fa partire il gioco... sullo schermo appare un pavimento suddiviso in tante caselle a mo' di scacchiera, con un appetitoso pezzo di formaggio con i buchi posto nella centrale casella, tanto appetitoso che subito sbucano da ogni parte dei pericolosi scarafaggi... i famelici insetti si fanno

sempre più vicini, e il nostro temerario assiste impotente, cercando di muovere l'enorme maniglione, ma non succede niente... ad un tratto, con la forza della disperazione si getta su di una sorta di grosso pulsante che si trova nel mezzo della plancia: si ode un trillo, tutti i "beatles" vengono disintegrati, ma subito il pulsante si spegne e disillude cinicamente il povero "esploratore" alla successiva pigiatura: non succede più nulla!
Quando ormai tutto sembra perduto, dal pubblico si leva pietosamente una voce:
"Devi schiacciarli!"
"Ma come?" implora il poverino.
"Con i piedi, no?!"
Già, ora è tutto chiaro: ecco a cosa serve quella strana pedana a scacchiera che si trova alla base del mobile del gioco: ogni casella ha una sua corrispondente sullo schermo, e, quando viene schiacciata con un piede, compare un'impronta dello stesso sul video; se sotto ci rimane uno scarafaggio, niente paura, non ci sono scene cruente o raccapriccianti, ma solo un divertente "SPLAT", a mo' di fumetto.
Insomma questo STOMPIN' non è certo il massimo dell'intelligenza ma è sicuramente molto originale, lanciando un'idea completamente nuova (d'ora in poi non sarà più un insulto dire "giochi proprio con i piedi!"), è divertente, specialmente in compagnia (dove è più facile scatenarsi in furiosi balletti, stile discoteca).
Due note sul gioco che è diviso in ROUND: in ognuno di questi compare un certo numero di bestiacce, che devono essere eliminate prima che vi rubino tutto il cibo; per fortuna, per ogni incursione portata a termine le bestiacce riescono a "papparsi" solo una porzione del cibo, ma quando anche l'ultima viene presa il gioco finisce.
In ogni ROUND c'è una bestiaccia diversa (scarafaggi, topi, insetti vari, uccelli), mentre il cibo cambia probabilmente ogni 4 ROUND (dal 5° ad esempio ci sono dei vermi).
Per quanto riguarda i "comandi", il maniglione serve solo per avere un appiglio per poter saltare più agevolmente da una casella all'altra; la pedana è a forma di quadrato, con 3 × 3 caselle, delle quali solo quella centrale è ininfluente per il gioco, corrispondendo a quella che contiene il cibo.
Il pulsante è uno "ZAPPER", simile a quello che aveva TEMPEST, con la differenza che qui ne abbiamo uno all'inizio e ne riceviamo un altro per ogni "PERFECT ROUND", cioè per ogni Round nel quale non ci siamo fatti rubare nemmeno una porzione di cibo.
Per concludere, se qualcuno aveva ancora dei dubbi sul fatto che ormai per giocare ai videogiochi con successo bisogna essere degli atleti, provi un poco questo STOMPIN': si troverà d'accordo con le "avvertenze prima dell'uso" dei costruttori della Bally-Sente, di cui vi diamo una libera traduzione.
"Questo gioco dovrebbe essere giocato solo indossando scarpe appena risuolate; richiede un sostanziale sforzo fisico, per cui donne incinte, individui deboli di cuore o convalescenti per un'operazione chirurgica o per una malattia non lo dovrebbero giocare. se vi viene il capogiro o siete sul punto di svenire, o vi trovate a corto di fiato, smettete di giocare immediatamente!"
Poco ci manca che per poter partecipare a questo gioco vi venga richiesta una visita medica per atleti agonisti!

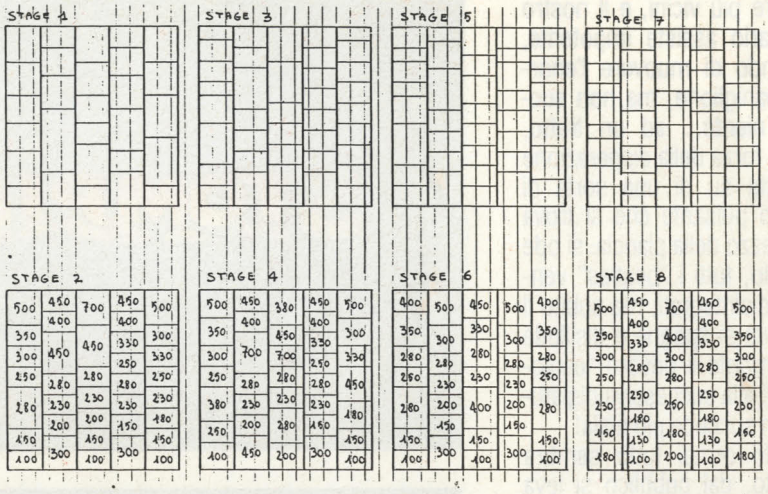






PST, PSST...

TRUCCHI, SEGRETI, CURIOSITÀ DEI VIDEOGIOCHI DA BAR.



TUTTO AMIDAR

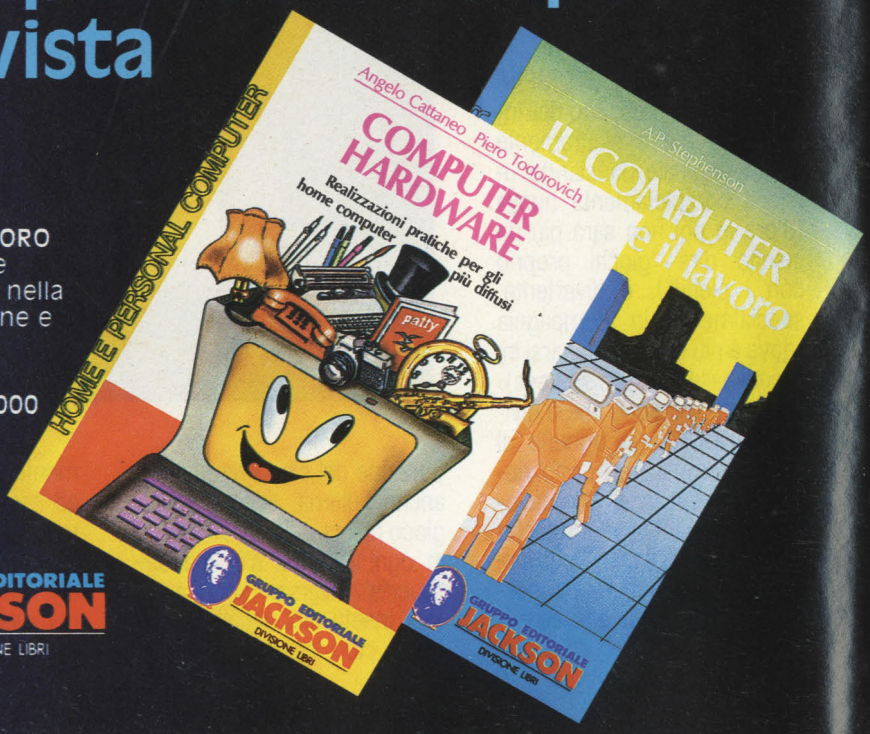
Molto spesso i nostri lettori ci chiedono nelle loro lettere come faccia il sottoscritto ad avere tanti record in classifica; uno dei segreti per ottenere questi risultati ha un nome preciso: SCHEMI!
Eccovi quindi un esempio che vi spiega come mi è stato possibile raggiungere i 2 milioni a AMIDAR già quasi tre anni fa (per la precisione il 22 aprile 1983!): pubblichiamo gli schemi degli otto STAGE base di questo gioco; a voi il compito di disegnarci sopra i 26 pattern necessari per "distruggerlo".

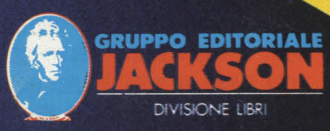
Se la memoria non vi aiuta, vi rammentiamo che potete sempre rileggervi l'esauriente recensione di AMIDAR apparsa sul numero 11 di VG.

Puoi trovare le novità Jackson nelle migliori librerie oppure puoi acquistarle compilando il coupon in fondo alla rivista

A. Cattaneo P. Todorovich
COMPUTER HARDWARE
Il libro ideale per trasformare il vostro computer in qualcosa di più utile che un semplice videogioco: circuiti stampati per inviare messaggi ad altri computer, una discoteca in casa vostra, tester per floppy disk, voltmetri digitali, alimentatori, interfacce ad infrarossi, joystick programmabili, e tante altre applicazioni.
152 pagine.
Cod. CH182 L. 13.000

A.P. Stephenson
IL COMPUTER
L'HOBBY E IL LAVORO
Il computer come compagno ideale nella propria professione e nell'hobby.
192 pagine.
Cod. CI187 L. 12.000





È IN EDICOLA

TEATRO EUROPA

PER C64/C128

TEATRO EUROPA

La notizia è appena stata trasmessa, forte tensione internazionale.
La Nato concentra le sue forze in Germania Ovest.
Carri armati del Patto di Varsavia superano i loro confini.
Tutto come in Teatro Europa il nuovo esplosivo appuntamento Jackson da non perdere.

GRUPPO EDITORIALE JACKSON
DIVISIONE SOFTWARE

VIDEOCAMPIONI

di Maurizio Miccoli

Per questo numero di VG & Co. un'intervista in esclusiva al "più grande giocatore italiano di tutti i tempi": Maurizio Miccoli detto IUR 27 anni Milano

VG: Allora Maurizio, cosa significa "IUR"?
IUR: Tu sei curioso quasi quanto DOX (Luca Dossena) e SAN (Luca Santorsola), ma il vero significato del mio soprannome non lo sanno neppure loro, nonostante abbiamo formato insieme l'A.I.D.S. (Associazione Iur Dox e San).
Però, ti posso dire che ho cominciato a usare questa sigla ai tempi di DEFENDER, il primo gioco per il quale ho speso una fortuna.
VG: Allora DEFENDER è stato il tuo "primo amore"?
IUR: No. Il primo gioco nel quale mi sono impegnato seriamente, eravamo nel 1979, è stato SPACE INVADERS, nelle sue molteplici versioni; poi, prima di DEFENDER, giocavo essenzialmente con quello che capitava nei bar della mia zona.
Mi ricordo che c'era un gioco della Zaccaria, DODGEM, gioco di macchine, col quale collezionavo anche 30 partite in un pomeriggio senza spendere una lira: mettevo le 100 lire all'inizio, poi continuavo a vincere la partita, superando ampiamente il punteggio minimo richiesto (da 4.100 punti) ed infine cedevo l'ultima partita vinta a chi voleva giocare.
Poi, nel 1981 è arrivato DEFENDER, un grossissimo salto di qualità, che purtroppo è stato anche usato come giustificazione per far passare il costo-partita da 100 a 200 lire.È stato proprio in quel periodo che ho cominciato a scrivere tutto ciò che imparavo sui videogiochi, o che comunque vedevo fare, perché mi ero già reso conto che anche quando diventavo bravissimo in un gioco, se lo trascuravo per un po' di tempo me lo dimenticavo; con l'aumento sia della qualità, e quindi della difficoltà, dei video giochi, sia del costo-partita, simili "dimenticanze" si accentuavano e si rivelavano anche piuttosto costose.
VG: Insomma, si potrebbe dire che hai cercato di salvare un vero e proprio "patrimonio culturale"!
IUR: No, non voglio certo esagerare o cadere nel ridicolo: penso solo che questa fosse e sia tuttora l'unica maniera per cercare di sapere tutto sui video giochi.
VG: Ma cosa intendi dire con "tutto"?
IUR: Intendo dire proprio TUTTO: vorrei sapere come si gioca normalmente e come sii può giocare in maniera "alternativa", sfruttando trucci voluti e non (tipo il "BUG" di GALAGA)... e poi vorrei sapere quante fasi ha un gioco, se ha una fine, se ripete un ciclo e da che punto, quanti avversari ci sono, cosa bisogna fare per eliminarli o evitarli e quanti punti valgono, ecc...
VG: Dunque è questo il segreto grazie al quale tu detieni tanti record italiani?
Ma non pensi che parlare di strategie vincenti e trucchi con altri sia pericoloso?
Ti potrebbero togliere dei record!
IUR: Secondo me, uno dei lati più belli del mondo dei videogiochi è proprio lo scambio di notizie tra giocatori, il che smentisce uno dei peggiori luoghi comuni sui videogiochi, cioè che diminuiscano la capacità di socializzare perché instaurano un rapporto esclusivo individuo-macchina.
Certo, poi dipende tutto dall'individuo: ad esempio, non capisco quelle persone che si mettono a giocare su un solo gioco, arrivano a far milioni di punti, ma non ti vogliono mai dire niente di quello che hanno scoperto, preferendo addirittura buttar via una partita appena intuiscono che li stai osservando per capire qualcosa. Questo significa anche aver paura: se si pensa di essere i più forti, non si può temere di essere sconfitti solo grazie a delle strategie copiate.
Per fare i record, alla fine dei conti bisogna essere soprattutto bravi: il resto può solo aiutare.
VG: Allora tu pensi veramente di essere il più bravo giocatore italiano di tutti i tempi?
IUR: Penso che alla fine del 1983, quando è iniziata la mia collaborazione con VG, non ci fosse nessuno che conoscesse tanti giochi come me e soprattutto fosse bravo, a livello di record, su più di 20 giochi contemporaneamente.
Al giorno d'oggi, invece, comincia ad esserci qualcun'altro che è in grado di primeggiare su più di un gioco, come Santorsola, Dossena e Brusasca, tanto per citare i migliori. Ma nonostante ormai giochi solo di tanto in tanto, per lavoro, e non mi dedichi alla caccia di record, se il gioco non mi ispira veramente, nella classifica assoluta compare ancora spesso il mio nome...
VG: Ma ormai il tempo lavora a tuo sfavore: stai diventando troppo vecchio...
IUR: Più che troppo vecchio,

mi rendo conto che per restare a certi livelli bisognerebbe essere dei veri professionisti; ma finché nessuno sarà interessato a pagare lo spettacolo che può offrire un campione, si potrà giocare solo per hobby.

VG: Quindi quale sarà il tuo futuro, visto anche che è finita questa tua esperienza con VG?

IUR: Spero di continuare nel campo del giornalismo, sia nel settore videogiochi, sia in qualsiasi altro settore: a me piacciono le nuove esperienze. Poi potrebbe darsi che riprenda gli studi di Ingegneria elettronica; ma quella è una via molto dura, visto che la mia aspirazione sarebbe quella di diventare un bio-ingegnere, professione ancora ai primi passi qui in Italia.

VG: Bio-ingegnere? Interessante!
Allora parlaci ancora un po' di Maurizio Miccoli "in borghese", dei tuoi interessi, delle tue esperienze, dei tuoi hobby.

IUR: Si potrebbe dire che il mio hobby è CONOSCERE: questo vuol dire che tutto ciò che faccio voglio conoscerlo il più a fondo possibile.
Forse anche per questo mi piace cambiare e fare nuove esperienze; è successo nel lavoro, che purtroppo è stata la causa della sospensione dei miei studi, e succede nei miei interessi: ad esempio ho praticato un po' tutti gli sport (basket — sono alto m 1,93 —, calcio, ping-pong, atletica leggera, nuoto, pallavolo, karate, tennis) e ho collezionato di tutto, dalle figurine ai francobolli.
Una cosa che invece mi piace sempre fare è leggere: casa mia è letteralmente sotterrata da montagne di libri!

VG: Bene, è giunto il momento di accomiatarci dai nostri lettori...

IUR: Giusto: un saluto a tutti i lettori, e chissà che non ci si incontri di nuovo da qualche altra parte...

MASSIMO COLOMBO 20 ANNI LEGNANO (MI)

Come potete vedere nelle pagine di "BONUS", questo mese è scoppiaata una mezza rivoluzione nell'AIVA Scoreboard: il "colpevole di tutto questo è il Centro Accreditato di Legnano, il CHIP'S GAME, che ha sorpassato il NEW YORK GAME e ora insidia da vicino il mitico LAS VEGAS.
A pochi giorni dalla "chiusura" di questo numero la situazione è di 28 record a 22, per cui si impone una visita agli scatenati videocampioni novelli: quindi approntiamo una veloce spedizione. Le prime sensazioni che si ricevono entrando nel Chip's sono estremamente favorevoli: l'ambiente è spazioso e molto tranquillo, gestito completamente da ragazzi tanto giovani quanto capaci di mantenere il giusto ordine.
Dopo un breve giro di ambientamento in compagnia dell'affabile "padrone di casa", Franco, anch'egli giovanissimo, conosciamo finalmente i "mostri"
Come definire altrimenti gli autori di certe prodezze?
Questo mese parleremo di Massimo Colombo, autore di punteggi stratosferici a KUNG FU MASTER, MAGMAX, PIT'-N'RUN e in ultimo TIGER HELI, rimandando gli altri ai prossimi numeri.
Girando per la sala ci accorgiamo di una "piccola" dimenticanza di Massimo: sul vetro del FLICKY c'è un cartellino (come su tutti i giochi) sul quale troneggia un record di più di 14 milioni!
Dicevano dimenticanza di Massimo perché è anche uno dei cassieri della sala giochi (a proposito: al piano inferiore ci sono anche quattro tavoli da ping-pong), per cui molte volte è lui stesso che ci comunica per telefono i record.
"Come succede spesso, ci dice Massimo è stata tutta una combinazione: a ottobre Franco cercava qualcuno che potesse lavorare qui al pomeriggio e io, appena finito il liceo, cercavo un lavoretto che mi desse qualche soldino mentre frequentavo l'Università".
Massimo infatti è iscritto al primo anno di Economia e Commercio all'Università Cattolica di Milano e ogni mattina fa il pendolare, per poi tornare a Legnano quando ha il turno di lavoro al pomeriggio.
"Tutta questa storia è cominciata circa quattro anni fa, quando andavo con gli amici a giocare a Vanguard, che è stato il mio primo amore: all'ora i soldi erano pochi e si giocava per puro divertimento."
Ancora oggi gioca per divertirsi, ma ora c'è anche una componente competitiva: un esempio è il record a Flicky, per ottenere il quale ha giocato quasi quattro ore. "Normalmente non mi piacciono le maratone, quando di un gioco ho scoperto tutto lo abbandono perché non ci sono più stimoli, ci si annoia invece di divertirsi, ma il caso di Flicky è particolare: avevo il record della sala con circa 6 milioni, il che significa circa due ore di gioco, che è un tempo ancora sopportabile, quando un giorno un ragazzo di Castellanza imbroccò una partita perfetta e raggiunse circa 9 milioni."
"Mi rimisi subito a giocare finché fui io a indovinare una partita epica, tanto che l'altro ragazzo abbandonò la sfida: hai a disposizione solo sei vite a Flicky, per cui..."
Parliamo un po' dei vari giochi che ha "demolito" e cita CRAZY CLIMBER (circa 200.000 punti), XEVIOUS (più di un milione e poi ha abbandonato perché si ripetevano sempre gli stessi quadri) e BURGER TIME (più di 4 milioni).
"Purtroppo a certi livelli diventa una questione di tempo ed ora, tra studio e lavoro, non me ne rimane molto." ... altrimenti chissà quanti altri record, pensiamo noi!
Comunque Massimo trova qualche piccolo spezzone di tempo per coltivare anche i suoi interessi sportivi: non perde mai una partita casalinga del Milan, di cui è un acceso sostenitore, e si scatena di tanto in tanto in una partita a tennis o in una discesa con gli sci.

L'AVVENTURA

La "pagina amica" per tutti gli avventurieri elettronici

A MIND FOREVER VOYAGING: L'ULTIMO INFOCOM

Il nuovo adventure della Infocom, la software house il cui nome è ormai sinonimo di adventure game, continua una tradizione iniziata con il primo gioco della serie Zork: la tradizione di qualità (e difficoltà) dei giochi Infocom. Si chiama "A Mind Forever Voyaging" (AMFV), ovvero "Una mente sempre in viaggio" ed è il primo della nuova serie "Interactive Plus", la cui caratteristica principale è un nuovo parser (cioè la parte di programma che analizza le parole e/o frasi digitate dal giocatore) in grado di comprendere fino a 1700 parole.
Purtroppo questa novità ha un rovescio della medaglia e cioè il programma gira soltanto su computer con almeno 128K di memoria (Apple, Commodore 128, Atari 130, ecc.). Ovviamente, questo vale solo per chi non ha la fortuna di avere un 128K, poiché i pochi o tanti fortunati che siano non possono che essere più che contenti di questa innovazione che significa un gioco più vario, più subdolo e più impegnativo.
In AMFV recitate la parte di PRISM, il primo vero autocosciente computer del 2031 D.C. PRISM è stato ingannato, facendogli credere di essere un essere umano, quando invece tutte le sue conoscenze ed esperienze non sono altro che costruzioni della sua banca di memoria.
PRISM è stato ingannato per una ragione ben precisa. Gli Stati Uniti del Nord America sono nel caos e per evitare un eventuale disastro è stato preparato un piano. Il problema è però che non si può sapere se detto piano funzionerà. Quindi, grazie ad un particolare sistema di simulazione, PRISM viene "inviato" nel futuro, in un futuro che sia il risultato del piano. Il suo compito sarà verificare la effettiva efficacia del piano predisposto.
AMFV non è quindi soltanto un gioco di enigmi e problemi da risolvere e superare, bensì un gioco di scoperte ed esplorazioni. Gran parte del divertimento consiste infatti nell'interagire con il nuovo mondo e nello scoprire cose nuove su di esso.

UNA PROPOSTA INTERESSANTE: LA CATENA DI SAN AVVENTURIERO

Pubblichiamo questa lettera di Federico Sabelli di Verona perché lancia una proposta interessante, anche se non facilmente realizzabile. Federico intende infatti organizzare una vera catena di Sant'Antonio al centro della quale vi sia, invece della solita richiesta di soldi, un'avventura scritta dai "catenari" (ovvero i partecipanti alla catena). Ma bando alle ciance, leggete la lettera di Federico e giudicate da soli: "Carissima redazione di VG&Co.
vi scrivo innanzitutto per congratularmi con l'ottima qualità del vostro giornale, ma soprattutto per comunicarvi una mia idea che, se non oso reputare geniale, penso proprio sia eccellente (immodesto, anche se a ragion veduta, il nostro Federico, n.d.r.).
Essa consisterebbe in un adventure di massa. Partendo da me stesso, ogni partecipante scriverebbe cinque "stanze" dell'adventure in questione e poi le rispedirebbe, incise su cassetta, al successivo partecipante, il quale dovrebbe prima risolvere tutte le stanze precedenti e poi proseguire la catena. In poco tempo si verrebbe a costruire un adventure eccezionale!
Ovviamente, per permettere ad un vasto numero di persone di partecipare al gioco, l'adventure sarebbe di solo testo: non potrà cioè supportare alcuna schermata grafica, mentre si potranno inserire effetti sonori o brevi commenti musicali. Inoltre le stanze dovranno essere scritte in ogni caso in BASIC. Mi pare chiaro che tutte le stanze dovranno avere tra loro una continuità logica.
Prometto di rispondere a tutti coloro che mi scriveranno fornendo regolamento, istruzioni ed indirizzi di tutti i partecipanti.
Il mio indirizzo è:
Federico Sabelli
Via Fontanelle S. Stefano, 4
37100 Verona
Ringraziandovi anticipatamente per l'eventuale pubblicazione, vi prego anche di lanciare quest'ultimo messaggio: qualcuno ha risolto o sta risolvendo Erik The Viking?"
Cosa ne pensate? L'idea in effetti non è male anche se, ripeto, potrebbe incontrare problemi di realizzazione. Comunque sia, Federico, facci sapere come va, scrivendo al solito indirizzo della rubrica dell'avventura.

SUPERBUG IN SHERLOCK

Dario Meoli DI Asti (vedi Bacheca) ha scoperto un superbug, cioè un errore di programmazione in Sherlock. Dite al cabbie, cioè al vetturino, GIVE ME MONEY fino a quando non esaudirà la vostra richiesta: succederanno cose incredibili. Ve lo ritroverete in casa a Baker Street con tanto di carrozza e passeggero (nientepopodimeno che Ffoulkes) per niente intenzionati ad andarsene.

Congratulations!

Questo è sicuramente un record. Michele Cesari, che ha tredici anni, è riuscito a completare (in data 30/3/86) la variante più facile di **Lord of the Rings** (game one). Per provarlo, Michele riporta nella lettera il testo che appare alla fine del gioco. Eccolo: "Congratulations!!! You have completed the basic game, then you should play this game again before trying your hand at the

E' L'AVVENTURA

advanced game. You did play rather a slow game, after all ; At this rate the war could be over before you get the ring to Mordor". In conclusione della lettera, Michele scrive due consigli per i giocatori di **Lord of the Rings**:
a) evitate la presenza dei Black Riders: se li incontrate, l'unica possibilità di sfuggire è andare a Nord o Sud.
b) è importante conoscere il libro "Il Signore degli Anelli", altrimenti resterete in braghe di tela, specialmente nella Old Forest.

CONSIGLI & SUGGERIMENTI

Si ringraziano per i suggerimenti di questo mese: Ugo Festini e Matteo Prezzi (suggerimenti frammentari) per Gremlins ; Gianluca "Pix" Loforti per Sherlock ;

GREMLINS

* Il cinematografo in **Gremlins** serve per trattenere la "Gang of Gremlins" per un po' di tempo. Quando i Gremlins vi seguiranno (sullo schermo apparirà la scritta "Oh Dear! I have company..."), recatevi alla sala di proiezione che si trova a sud dell'interno del cinema e digitate START PROJECTOR. Come per incanto i Gremlins rimarranno al cinema a vedere il film.
* Suggerimenti frammentari per non facilitare troppo la risoluzione del gioco:
per uccidere i Gremlins provate a intrappolarli da qualche parte, magari nel sistema di..., utilizzando anche la stanza che trova Gizmo se lo lasciate andare quando siete... ; quindi saldate il PLATES sopra il VENTS e causate un'esplosione..... Se ciò nonostante non riuscite ancora ad uccidere i Gremlins provate a:
a) usare l'equipaggiamento da saldatore sulla MAILBOX ;
b) fare un buco nel PLATES (che precedentemente avete saldato sopra il VENTS) e inserite la PIPE del gas.

SHERLOCK

Mrs. Jones è viva! Per l'esattezza Mrs. Jones è Tricia Fender. Per far si che Tricia Fender riveli la sua identità bisogna andare a casa sua e digitare: SAY TO TRICIA: "TELL ME ABOUT CLOTHES". Lei vi dirà che è Mrs. Jones e che Tricia Fender era la ricattrice di Mrs. Brown e che per salvarla ha pensato bene di travestirsi e di prendere il posto di Tricia Fender. Ma, chiede Gianluca, come si fa a dimostrare a Llestrade che Mrs. Jones è viva?

SPIDERMAN

Sembra che diversi lettori abbiano dei problemi con Hydroman. Nella nostra infinita bontà diamo la soluzione del problema. Bisogna salire nell'ufficio di J. Jameson e portare il termostato sottozero con il comando (ripetuto due o tre volte) LOWER THERMO. Poi bisogna tornare nella stanza di Hydroman, il quale sarà diventato un blocco di ghiaccio, insieme all'acqua dell'acquario. Prendete l'acquario e portatelo con voi nuovamente alla stanza di Jameson ; alzate il termostato (RAISE THERMO) e vuotatelo dell'acqua che sarà nuovamente in forma liquida, quindi prendete la gemma. Ricordate però che la temperatura è in gradi Farenheit, quindi sottozero è... (andate a rivedere i vostri libri di fisica, se non ve lo ricordate).

AIUTO! AIUTO!

Attilio Poleggi di **Roma** non sa come fare per uscire dalla caverna dopo aver fatto lo scambio con la strega. Infatti, deve per forza andare nella stanza del Re della Foresta, ma una guardia lo arresta e vuole qualcosa in cambio della sua liberazione. Cosa? A **Giulio Gavezzotti di Clusone** piacerebbe sapere cosa fare appena usciti dal castello in **Tower of Despair**, nonché cosa fare alla griglia (GRILL) in **Arrow of Death, II.**

BACHECA

Matteo Prezzi, che ha risolto Gremlins (come da suggerimenti in C&S), vuole scambiare notizie con avventurieri di tutta Italia. Il suo Indirizzo è: Via F.B. Rastrelli 165, Tre Pini, 00128 Roma.
Marco Riva è disponibile a scambiare consigli con altri avventurieri. Scrivetegli al seguente indirizzo: Via Dante Alighieri 22 - 20050 Triuggio (MI) oppure telefonategli al (0362) 970287.
Dario Meoli di Asti ci chiede di pubblicare il suo indirizzo nella Bacheca. Eccolo accontentato. Chi volesse contattarlo scriva a Dario in Via Rosa 1 - 14100 Asti o telefoni allo (0141) 218774.
Mario Gardenghi, possessore di uno Spectrum, offre il suo indirizzo per chi volesse corrispondere con lui sulle avventure per Spectrum. L'indirizzo è: Via M. D'Azeglio, 25 - 40026 Imola (BO).

ritagliare (o fotocopiare) e spedire in busta chiusa a:
GRUPPO EDITORIALE JACKSON – Divisione Libri - Via Rosellini, 12 - 20124 Milano

CEDOLA DI COMMISSIONE LIBRARIA

VOGLIATE SPEDIRMI

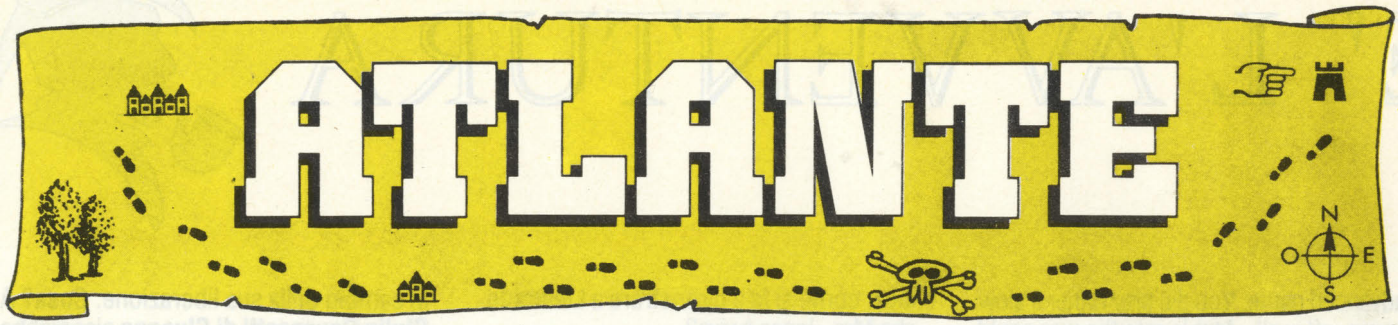
n° copie	codice	Prezzo unitario	Prezzo totale
		Totale	

☐ Pagherò contrassegno al postino il prezzo indicato più **L. 3.000 per contributo fisso spese di spedizione.**

Condizioni di pagamento con esenzione del contributo spese di spedizione:
☐ Allego assegno della Banca
N° _____
☐ Allego fotocopia del versamento su c/c n. 11666203 a voi intestato
☐ Allego fotocopia di versamento su vaglia postale a voi intestato

Nome
Cognome
Via
Cap Città Prov.
Data Firma

Spazio riservato alle Aziende. Si richiede l'emissione di fattura
Partita I.V.A.
ORDINE MINIMO L. 50.000



LA MAPPA DI SPIDERMAN

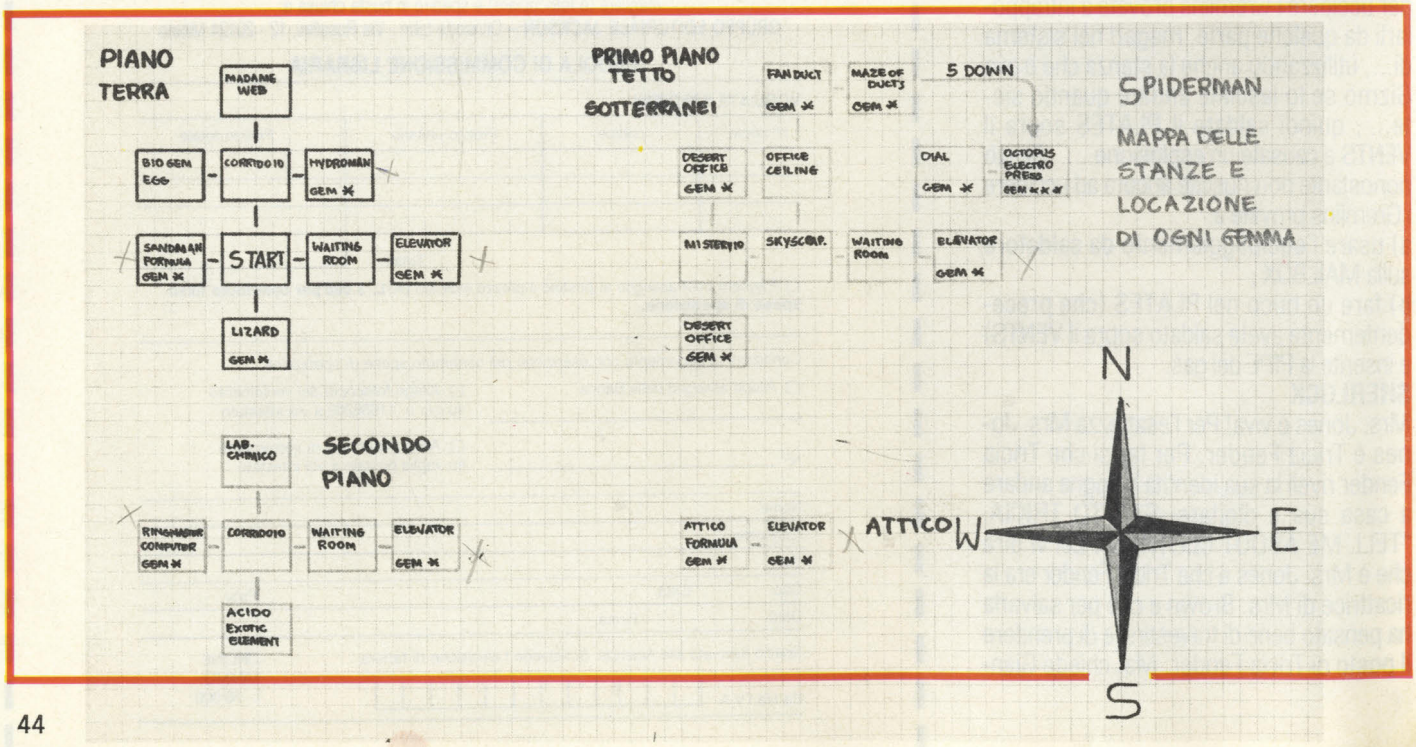
Il titolo di cartografo emeritus questa volta va a due simpatici lettori milanesi: Sergio Daffan e Gianluca Boschetti, che ci hanno inviato la mappa delle stanze e le locazioni di ogni gemma di Spiderman, l'avventura ispirata al noto personaggio dei fumetti.
In Spiderman la mappa ha una relativa importanza poiché il mondo del gioco è relativamente piccolo, ma ciò nonostante potrà venir utile a molti giocatori ancora impegolati a risolvere i puzzle più o meno difficili del gioco.
Per completare il lavoro di Sergio e Gianluca riportiamo anche i consigli che ci hanno inviato insieme alla mappa, anche se alcuni di questi sono già apparsi in una forma o nell'altra in VG&Co.
Prima però, permetteteci di rispondere ad una loro richiesta. Avendo raggiunto il punteggio di 94%, Sergio e Gianluca sono ormai ad un passo dalla fine del gioco. Infatti, gli manca soltanto la Bio-Gem. Disperati, ci chiedono come fare per prenderla e noi, che non sappiamo restare insensibili alle richieste di aiuto dei nostri lettori (soprattutto poi se mandano consigli e mappe come hanno fatto loro due), esaudiamo la loro richiesta immantinente.
Prendere la Bio-Gem è facile (ma si sa, quando una cosa la si conosce è sempre facile): basta lanciare la ragnatela (SHOOT WEB) dal corridoio senza mai entrare nella stanza dove c'è l'uovo e la bio-gemma.
Bene, ora ecco i consigli di Sandro e Gianluca e la mappa da loro realizzata.

MISTERYIO
È un tipo strano, un illusionista, quindi dovete toccare con mano i punti cardinali.
TOUCH NORTH entrerete in una stanza con una gemma TOUCH SOUTH idem.
Tutto ciò va fatto quando state aleggiando nel cielo al di fuori del grattacielo.

ASCENSORE
Nella tromba dell'ascensore ci sono delle nicchie (una per piano) nel cui interno vi sono delle gemme.
Quindi quando siete nella tromba dell'ascensore digitate LOOK TOOL TAKE GEM

HYDROMAN
Per sconfiggere quel noioso di HYDROMAN, e quindi per sottrargli l'acquario contenente la gemma, dovete abbassare al minimo il thermosthat nell'attico.
Digitate LOWER, LOWER.
La temperatura scenderà a zero e poi potrete prendere l'acquario... Per prendere la gemma dovete rialzare la temperatura, svuotare l'acquario e riabbassare la temperatura. Digitate (nell'attico) RAISE, RAISE EMPTY AQUARIUM TAKE GEM LOWER, LOWER

LE PRESSE DI STAMPA
Portate nella stanza della bilancia (DIAL) tutto quello che potete fino a raggiungere un peso superiore alle 950 libbre quindi salite nella stanza del computer e digitate TYPE RUN.
Vi risponderà che la stampa è stata ultimata. Tornate alle presse prendete il giornale e, nel suo interno troverete una gemma.



M. Galluzzo T. Felisi
SUPER PROGRAMMI PER MSX
Programmi applicativi, grafici e sonori, giochi e animazioni, utility e routine.
Il libro è completato da 7 appendici per un uso autonomo e personalizzato dei programmi.
320 pagine. Con cassetta
Cod. CC289 L. 29.000

G. Marano
30 PROGRAMMI PER MSX
Programmi per disegnare, per trasformare il computer in un piano, per giocare alla roulette e al tiro alla fune, un libro tutto da usare.
96 pagine. Con cassetta
Cod. CZ181 L. 20.000

A.E. Minetti
MICROSOFT BASIC PER APPLE MACINTOSH
Interessante e utilissimo libro per scoprire trucchi e segreti della programmazione Basic su Macintosh.
160 pagine
Cod. CC321 L. 24.000

L. Poole
APPLE IIc GUIDA ALL'USO
Praticamente tutto sull'Apple IIc. Guida indispensabile e completa all'uso teorico e pratico di questo computer.
500 pagine
Cod. CCP277 L. 45.000

C. Prigmor
IL BASIC IN 30 ORE PER COMMODORE 64
Corso di Basic per imparare in fretta e con facilità i segreti di questo linguaggio.
314 pagine
Cod. 548B L. 29.000

G. Marano
PROGRAMMI PER COMMODORE 128
Tutte le interessanti serie di programmi con caratteristiche del nuovo computer Commodore 128: grafica ad alta risoluzione, generatore di suoni, nuovi comandi del Basic 7.0,...
96 pagine. Con cassetta
Cod. CC323 L. 29.000

Puoi trovare le novità Jackson nelle migliori librerie

DI FRONTE AL COMPUTER

VideoGiochi & Computer pubblica i programmi dei lettori inviati su cassetta o su disco, soltanto se sono accompagnati da un breve scritto che spieghi finalità del programma e contenga un accurato commento al listato.

GHOST NUMBERS

Un programma di calcoli enigmatici per il C. 64

Sono un ragazzo di tredici anni e ho sempre comprato Videogiochi essendo stato, prima di avere il C 64, possessore della console Intellivison.
Sono rimasto molto contento nel vedere pubblicati, oltre alle spiegazioni dei giochi, anche listati per computer commentati in modo da poterli capire e volendo anche modificare.
Allora mi sono detto, perché non provo anch'io a fare un programmino e lo invio a Videogiochi?
Ecco il programma.
Mi sono ispirato a quei giochi che sono sulle riviste di enigmistica detti Calcoli Enigmistici in cui bisogna risolvere delle operazioni matematiche espresse sotto forma di simboli.
Nel Programma che ho fatto bisogna risolvere un 'addizione che al posto dei numeri mostra dei simboli, (è sottinteso che a simboli uguali corrispondono numeri uguali).
Se uno non riesce a risolvere l'operazione può chiedere al computer di mostrare uno degli addendi oppure la somma tradotti in numeri, fino alla soluzione.
Chi ne avesse voglia può renderlo più difficile, concatenando più operazioni oppure cambiando il segno all'operazione, ecc.
Dando il RUN il computer ridefinisce i caratteri e dopo pochi secondi mostra l'operazione da risolvere, in caso di errore mostra i tasti da premere per avere un aiuto.
Nella parte inferiore destra dello schema compaiono le vite a disposizione che corrispondono ai tentativi da effettuare.
Rispondendo alle domande del computer si otterrà una risposta affermativa se si indovina il numero oppure negativa con conseguente nuova domanda e perdita di una vita.
In caso di perdita o di vincita viene richiesto se si vuole continuare con un'altra operazione.

COMMENTO AL LISTATO

15 – Salta alla subroutine per disegnare lo schermo iniziale
20-50 – Ridefinizione dei caratteri (UDG)
55 – Lettura e inserimento UDG in memoria
60-110 – Dati per UDG
115-116 – Dimensionamento variabile da 1 o 2 dimensioni. Il programma usa le seguenti variabili dimensioni da queste linee:
N(9)–contiene i numeri
N$(9)–contiene i caratteri UDG dei numeri
F1(9)–F2(9)–Flags per i numeri
0(2,3)–contiene i valori dei 2 addendi
R$(9)–Stringa contenente le cifre della somma
120-140– Preparazione delle variabili e sorteggio dei 2 addendi
143-160–Visualizzazione degli addendi e degli operatori dell'operazione
165-185–Calcolo della somma
190-200–Visualizzazione della somma
205-210-Stampa del titolo e posizionamento del cursore
215-225–Stampa delle vite e posizionamento del cursore
230-240-Inserimento degli addendi e della somma
245 – Se il giocatore non ha indovinato tutti i numeri allora visualizza l'errore
250 – Se il giocatore ha indovinato tutti i numeri allora visualizza un messaggio di congratulazioni
255 – Ritorna alla 210 per visualizzare le vite e ritentare
550-520 – Se il giocatore ha

indovinato uno dei numeri dell'operazione riposiziona il cursore
605 – Visualizzazione messaggio d'errore e diminuzione vite
607 – Se la vite sono finite avviso di fine partita
610-645–Visualizzazione dei tasti di aiuto e controllo della "pressione" di uno di essi
650 – Cancella il messaggio e ritorna
700-710 – Richiesta nuova partita
715-725–Se si continua a giocare ritorna alla 115, altrimenti saluto e fine
805-810–Visualizzazione di fine partita
815 – Richiesta nuova partita
1000-1070–Subroutine per stampare lo schermo iniziale

—Fabrizio Granelli

```
10 REM ** GHOST NUMBERS **
11 REM **       BY       **
12 REM **   F.GRANELLI   **
13 REM ** TEL.303766 GE **
14 REM ** DISEGNA GLI UDG **
15 GOSUB1000
20 POKE56,32
25 POKE56334,PEEK(56334)AND254
30 POKE1,PEEK(1)AND251
35 FORI=0TO511:POKE14336+I,PEEK(53248+I):NEXTI
40 POKE1,PEEK(1)OR4
45 POKE56334,PEEK(56334)OR1
50 POKE53272,(PEEK(53272)AND240)OR14
55 FORI=15360TO15360+87:READA:POKEI,A:NEXTI
56 REM ** DATI PER UDG **
60 DATA24,24,60,60,126,24,24,0
65 DATA0,126,66,66,66,66,126,0
70 DATA0,0,60,60,60,60,0,0
75 DATA0,24,60,231,231,60,24,0
80 DATA56,108,248,242,248,124,56,0
85 DATA60,126,90,126,90,102,126,84
90 DATA0,16,40,68,40,16,0,0
95 DATA0,56,68,100,8,16,0,16
100 DATA24,24,0,126,90,90,36,36
105 DATA0,31,35,125,69,70,124,0
110 DATA24,24,60,90,66,24,24,8
111 :
112 REM ** INIZIALIZZAZIONE **
115 DIMN(9),N$(9),F1(9)
116 PRINT"□ATTENDERE...":DIMF2(9),O(2,3),R$(9):VT=2
117 FORI=0TO9:F1(I)=0:F2(I)=0:NEXTI
120 FORZ=0TO9
121 X=INT(RND(1)*10):IFF2(X)=-1THEN121
122 F2(X)=-1:N$(X)=CHR$(64+Z):NEXT
130 FORI=1TO2:FORY=1TO3
135 X=INT(RND(1)*10)
140 O(I,Y)=X:NEXTY,I
143 PRINT"□"
145 FORI=0TO7:PRINT:NEXT
150 PRINTTAB(18);"▒";:FORY=1TO3:PRINTN$(O(1,Y));:NEXTY:PRINT"▒ +"
155 PRINTTAB(58);"▒";:FORY=1TO3:PRINTN$(O(2,Y));:NEXTY:PRINT"▒ ="
160 PRINTTAB(17);"-------"
165 N1=O(1,1)*100+O(1,2)*10+O(1,3)
170 N2=O(2,1)*100+O(2,2)*10+O(2,3)
175 N3=N1+N2:T=0:IFN3>999THENT=1
180 N3$="":N3$=STR$(N3):FORI=1TO9:R$(I)=" ":NEXTI
185 FORI=1TOLEN(N3$):R$(I)=MID$(N3$,I,1):NEXT
190 PRINTTAB(17-T);"▒";:FORI=1TOLEN(N3$):PRINTN$(VAL(R$(I)));:NEXTI
195 IFT=0THENPRINT"▒▒▒▒▒ "
200 IFT=1THENPRINT"▒▒▒▒▒▒ "
205 PRINT"▒";:FORI=1TO5:PRINT:NEXTI:PRINTTAB(14);"GHOST NUMBERS"
210 PRINT"▒":FORI=1TO17:PRINT:NEXT
215 PRINTTAB(30);"VITE:":PRINT
220 PRINTTAB(30);"▒";:FORI=1TOVT:PRINTCHR$(74);"▒ ▒";:NEXTI:PRINT"▒   ";
225 PRINT"▒":FORI=1TO14:PRINT:NEXTI
230 IFT1=0THENINPUT"ADDENDO N1";A1:IFA1=N1THENPRINT"ESATTO!!":T1=1:GOSUB500
235 IFT2=0THENINPUT"□ADDENDO N2";A2:IFA2=N2THENPRINT"ESATTO!!":T2=1:GOSUB500
240 IFSO=0THENINPUT"□SOMMA      ";S1:IFS1=N3THENPRINT"ESATTO!!":SO=1:GOSUB500
```

```
245 IFT1=0ORT2=0ORS0=0THENGOSUB600
250 IFT1=1ANDT2=1ANDS0=1THENPRINT"BRAVO,HAI INDOVINATO!":GOSUB700
255 GOTO210
499
500 REM ** VISUALIZZA RISULTATO **
505 IFT1=1THENPRINT"S":FORI=1TO7:PRINT:NEXTI:PRINTTAB(17);N1
510 IFT2=1THENPRINT"S":FORI=1TO9:PRINT:NEXTI:PRINTTAB(17);N2
515 IFS0=1THENPRINT"S":FORI=1TO13:PRINT:NEXTI:PRINTTAB(17-T);N3
520 PRINT"S":FORI=1TO15:PRINT:NEXT:RETURN
599
600 REM ** ERRORE !! **
605 PRINT"ERRATO,RIPROVA!":FORI=0TO1000:NEXTI:PRINT"□                    ":VT=VT
607 IFVT=0THENGOSUB800
610 PRINT"S":FORI=1TO22:PRINT:NEXTI
615 PRINT"■[F1]□ADDENDO 1,■[F3]□ADDENDO 2,■[F5]□SOMMA"
620 GETA$:IFA$=""THEN620
625 IFA$="■"THENPRINT"SADDENDO 1=";N1
630 IFA$="■"THENPRINT"SADDENDO 2=";N2
635 IFA$="■"THENPRINT"SSOMMA    =";N3
640 IFA$="■"THENRETURN
645 PRINT"S":FORI=1TO22:PRINT:NEXTI
650 FORI=0TO39:PRINT" ";:NEXTI:RETURN
698
699 REM ** RICHIESTA NUOVA PARTITA **
700 FORI=0TO2000:NEXTI
705 PRINTCHR$(147)
710 PRINTSPC(88);"VUOI GIOCARE ANCORA?(S/N)"
715 GETA$:IFA$=""THEN715
720 IFA$<>"S"THENPRINTSPC(96);"CIAO!!!!":END
725 CLR:GOTO115
799
800 REM ** PERDITA PARTITA **
805 PRINTCHR$(147)
810 PRINTSPC(88);"SPIACENTE,HAI SBAGLIATO"
815 GOTO700
999
1000 REM ** PRESENTAZIONE **
1005 PRINTCHR$(147):PRINT
1010 PRINTTAB(9);"/‾\  | |  /‾\  /‾\  ┌┬┐"
1015 PRINTTAB(9);"|    \_/ | |  \   |"
1020 PRINTTAB(9);"| ┐  | | | |  \   |"
1025 PRINTTAB(9);"\_/  | |  \_/  \_/  ┴"
1030 FORI=0TO1:PRINT:NEXT
1035 PRINTTAB(4);"|\|  |  | |\|  ┌─┐ ┌─┐ ┌─┐ /\"
1040 PRINTTAB(4);"| \  |  | | |  |_/ |_| |_/ \"
1045 PRINTTAB(4);"| |  |  | | |  ┌─┐ |  | |\ \"
1050 PRINTTAB(4);"| |  \_/ | |  |_/ |_| | \ \/"
1055 PRINT:PRINTTAB(18);"BY"
1060 PRINT:PRINTTAB(11);"FABRIZIO GRANELLI"
1065 PRINT:PRINTTAB(55);"ATTENDERE..."
1070 RETURN

READY.
```

MSX GOLF

Un gioco d'élite per un pubblico raffinato

MSX Il golf come si sa è un gioco d'elite ma questo non impedisce il farne una versione computerizzata per il nostro computer.
Per coloro che non conoscessero le regole di questo affacinante gioco possiamo ricordare che il tutto si risolve infilando la palla in buca cercando ovviamente di farlo nel minor numero di colpi possibile e questo per 18 buche che solitamente formano un campo di golf.
Meno alla portata dei non addetti ai lavori sono i termini che si possono incontrare nello svolgimento del gioco, tant'è che ne faremo ora una veloce panoramica.
Il gioco comincia dalla buca N. 1 e precisamente sul TEE che è il supporto su cui poggia la palla per favorirne il colpo.
La strada che ci divide dalla buca si chiama FAIRWAY, percorsa la quale si

giunge al GREEN, zona che circonda la buca formata da un tappeto d'erba privo di ogni asperità.
Quando si è al di fuori del GREEN si possono utilizzare tre tipi di mazze chiamate in gergo LEGNO, FERRO e WEDGE, quest'ultima da usare quando si finisce nel BUNKER, una zona sabbiosa.
Una volta entrati nel GREEN è possibile usare esclusivamente una mazza molto leggera chiamata PUT.
Ad ogni buca viene comunicato il PAR, cioè il numero minimo di colpi con cui si dovrebbe essere in grado di raggiungere la buca.
Il vincitore sarà colui che riesce a compiere il percorso nel minor numero di colpi possibili.
Il gioco non prevede la grafica (potreste inserirla voi) ed è quindi un GOLF "tutto testo" che non mancherà comunque di coinvolgervi.

Commento al listato

30 Seleziona schermo testo e colori
40 Toglie i messaggi funzione
50-70 Schermo di presentazione
80-180 Pone nelle variabili i contenuti dei DATA
190-200 Scelta istruzioni
220-240 Descrizione buche e opzione di stampa
250-260 Inizio gioco
270-520 Controllo per le 18 buche
280-310 Descrive le buche
480-490 Punteggio per buca
540-610 Calcola il punteggio
620-680 Routine per mazza PUT
690-750 Si usa il legno
760-830 Scelta mazza
840-880 Si usa il ferro
940-1020 Test attuali condizioni
1030-1170 Situazioni anomale RANDOM
1230-1330 Palla in buca
1350-1450 Istruzioni
1500- Stampa o visualizza informazioni sulle buche

VARIABILI PRINCIPALI

A$ Input da tastiera e device di output
SC% Punteggio per buca
X Numero della buca
PL% Distanza
DS%(x) Distanza buca (x)
PR%(x) Colpi PAR buca (x)
DC$(x) Descrizione della buca
CL$ Mazza scelta
PS%,PR% PAR

D. Serioli

```
10 REM ***        golf msx        ***
20 REM ** UN GIOCO DI STRATEGIA **
30 SCREEN 0:WIDTH 37:COLOR 15,2,15
40 KEY OFF:LOCATE 6,4
50 PRINT"┌──────────────────────────────┐"
55 PRINTTAB(6);"│          MSX GOLF
   │"
60 PRINTTAB(6);"│
   │"
65 PRINTTAB(6);"│UN GIOCO DI STRATE
GIA.│"
67 PRINTTAB(6);"└──────────────────────────────
──────┘"
70 LOCATE 0,20:PRINT"VUOI LE ISTRUZ
IONI (S/N) ?"
80 DIM PR%(18),DC$(20),SC%(20),DS%(
20)
90 FOR X=1 TO 18:READ DS%(X),PR%(X)
,DC$(X):NEXT
100 DATA 410,4,COLLE DEI PUFFI,156,
3,COLLINA DELL'HOBBIT
110 DATA 385,4,DESERTO DELLA GIOIA,
526,5,META DEL VIAGGIATORE
120 DATA 330,4,LA CRUNA DELL'AGO,19
0,3,COLLE SENZA SPERANZA
130 DATA 285,4,PRATO DEGLI SPETTRI,
 425,4,TANA DEL CONIGLIO
140 DATA 167,3,SALTO DEL DIAVOLO
150 DATA 377,4,TEIERA DELLE STREGHE
,310,4,BUNKER FINALE
160 DATA 504,5,COLLE ALTO,210,3,VOL
PE VOLANTE
170 DATA 404,4,COLLE DEL RITORNO,14
7,3,LA MALEDIZIONE DEL FARAONE
180 DATA 392,4,LA META DEL GOLFISTA
,558,5,VICINO A CASA!,376,4,HOME SW
EET HOME!
190 A$=INKEY$:IF A$="S" OR A$="s" T
HEN GOSUB 1360:GOTO 210
200 IF A$="N" OR A$="n" THEN 210 EL
SE 190
210 P=RND(-TIME):PS%=0:CLS:A$="CRT:
":GOSUB 1500
220 LOCATE 0,22:PRINT"VUOI LA COPIA
 SU STAMPANTE (S/N)"
230 A$=INKEY$:IF A$="S" OR A$="s" T
HEN A$="LPT:":GOSUB 1500:GOTO 270
240 IF A$="N" OR A$="n" THEN 270 EL
SE 230
270 FOR X=1 TO 18:SC%=0:K%=0:D%=DS%
(X):PL%=1:CLS
280 PRINT:PRINT"BUCA     :";X
290 PRINT:PRINT"DISTANZA :";DS%(X);
"YARDS"
300 PRINT:PRINT"PAR      :";PR%(X)
310 PRINT:PRINT DC$(X)
320 IF DR%<>1 THEN DR%=1310:PRINT
330 IF PL%=2 THEN PRINT"SEI NEL FAI
RWAY";ELSE IF PL%=1 THEN PRINT "SEI
 SUL TEE "; ELSE PRINT"SEI NEL GREE
N ,";
340 PRINT D%;"YARDS DALLA BUCA."
350 GOSUB 770
360 CLS:FOR Y=1 TO 1000:NEXT:SC%=SC
%+1
370 GOSUB 950
380 IF DR%<1 AND PL%=2 THEN PRINT"S
EI FINITO DOPO LA BUCA!!!"
390 IF PL%>2 THEN 410
400 R=INT(RND(1)*2+1):IF R=2 THEN G
OSUB 1040
410 IF PL%=4 THEN PRINT:PRINT"PALLA
 IN BUCA !!!":GOSUB 1240:FOR XX=1 T
O 2000:NEXT XX
```

```
420 IF PL%<>4 THEN 280
430 SC%(X)=SC%
440 PR%=PR%+SC%-PR%(X)
450 CLS
460 PRINT :PRIN"BUCA  ;X;" PAR ;PR
%(X)
470 GOSUB 1190
480 PRINT:PRINT:PRINT"PUNTEGGIO  ";
SC%
490 PRINT:PRINT"PUNTI OLTRE IL PAR
DOPO LA BUCA ";X;":":PRINT F.$
500 PRINT:PRINT"PREMI LA BARRA PER
CONTINUARE"
510 A$=INKEY$:IF A$<>" " THEN 510
520 NEXT X
530 CLS:TT%=0
540 REM CALCOLO DEI PUNTI
550 FOR X=1 TO 18:TT%=TT%+SC%(X):NE
XT
560 LOCATE 0,3:PRINT"PER COMPIERE
L GIRO DELLE 18 BUCHE  HAI UTILIZZA
TO";TT%;"COLPI."
570 LOCATE 1,20:PRINT VUOI GIOCARE
ANCORA (S/N) ?"
580 A$=INKEY$:IF A$="S"OR A$="s"TH
EN RUN
590 IF A$="N" OR A$="n" THEN CLS:PR
INT"ARRIVEDERCI !":END
600 GOTO 580
610 END
620 PRINT:PRINT"USI IL PET: POTENZA
 DI TIRO <1-5> ";:INPUT P%
630 IF P%=1 AND D%=1 THEN D%=0:RETU
RN
640 IF P%>5 OR P%<1 THEN 620
650 D1%=P%*2+INT(RND(1)*3+1)-2
660 D%=D%-D1%
670 IF D%<0 THEN D%=-D%
680 RETURN
690 REM ** USI IL LEGNO **
700 PRINT:PRINT"QUALE LEGNO VUOI <1
-4> ";:INPUT W%
710 IF W%<1 OR W%>4 THEN BEEP: GOTO
 700
720 IF PL%<>1 AND W%=1 THEN PRINT"C
ON LA PALLA SUL TEE PUOI USARE SOLO
 UN LEGNO 1 !":GOTO 700
730 D1%=INT(RND(1)*30+216)-(W%-1)*2
0:D%=D%-D1%
740 IF D%<0 THEN DR%=-1:D%=-D%
750 RETURN
760 REM ** SCEGLI LA MAZZA **
770 IF PL%=3 THEN 620
780 PRINT:PRINT"QUALE TIPO DI MAZZA
 VUOI ?            <L>egno, <F>erro
O <W>edge"
790 INPUT CL$:CL$=LEFT$(CL$,2)
800 IF CL$="L" OR CL$="l"THEN GOSUB
 700:RETURN
810 IF CL$="F" OR CL$="f"THEN GOSUB
 850:RETURN
820 IF CL$="W" OR CL$="w"THEN GOSUB
 900:RETURN
830 GOTO 780
840 REM ** USI IL FERRO **
850 PRINT:PRINT"QUALE FERRO VUOI <3
-9> ";:INPUT I%:IF I%<3 OR I%>9 THE
N 850
860 D1%=INT(RND(1)*20)+171-(I%-3)*1
0
870 D%=D%-D1%:IF D%<0 THEN DR%=-1:D
%=-D%
880 RETURN
890 REM ** USI IL WEDGE **
900 PRINT:PRINT"POTENZA DI TIRO <1-
5> ";:INPUT E%:IF E%>5 OR E%<1 THEN
 900
910  D1%=INT(RND(1)*20+11)+(E%-1)*2
0
920 D%=D%-D1%:IF D%<0 THEN DR%=-1:D
%=-D%
930 RETURN
940 REM ** CONTROLLA LE CONDIZIONI
**
950 IF PL%=3 THEN GOTO 1000
960 IF PL%=1 THEN PL%=2
970 IF D%<1 THEN PL%=4:RETURN
980 IF D%<13 THEN PL%=3
990 RETURN
1000 IF D%<1 AND K%=0 THEN PL%=4
1010 IF D%<2 AND K%>0 THEN PL%=4
1020 K%=K%+1:RETURN
1030 REM ** IMPREVISTI **
1040 R=INT(RND(1)*10+1)
1050 IF R=1 THEN PRINT "HAI COLPITO
 GLI ALBERI, MA LA PALLA  E' RIMBAL
ZATA NEL FAIRWAY.":RETURN
1060 IF R=2 THEN PRINT"LA PALLA E'
FINITA NEL FIUME: UN COL-PO DI PENA
LITA' PER RIPESCARLA !":SC%=SC%+1:R
ETURN
1070 IF R=3 THEN PRINT "LA PALLA E'
 CADUTA IN UN TERRENO  IMPERVIO.
 UN COLPO DI PENALITA'.":SC%=SC%+1:
RETURN
1080 IF R=4 THEN PRINT "PERDI LA PA
LLA: DEVI TIRARE ANCORA  (MA CON D
UE COLPI PERSI).":SC%=SC%+2:RETURN
1090 IF R=5 THEN PRINT"LA PALLA FIN
ISCE OLTRE I LIMITI DEL  CAMPO: DUE
 COLPI DI PENALITA'.":SC%=SC%+2:RET
URN
1100 IF R=6 THEN PRINT"LA PALLA CAD
E FRA DELLE ROCCE.":RETURN
1110 IF R=7 THEN PRINT"LA PALLA COL
PISCE GLI ALBERI: PERDI  UN COLPO P
ER L'IMPOSSIBILITA' DI RI- COLPIRE
```

```
LA PALLA.":SC%=SC%+1:RETURN
1120 IF R=8 THEN PRINT"CADE NELLA S
ABBIA: UN COLPO PER      POTERNE US
CIRE.":SC%=SC%+1:RETURN
1130 IF R=9 AND (DR%<0 OR PL%=3) TH
EN RETURN
1140 IF R=9 THEN PRINT"LA TUA PALLA
 COLPISCE DELLE ROCCE E  RIMBALZA I
NDIETRO DI 50 YARDS.":D%=D%-50:IF D
%<0 THEN D%=-D$:PRINT"FINISCI NELLA
 PRECEDENTE BUCA !"
1150 IF R=9 THEN RETURN
1160 IF DR%<0 OR PL%=3 THEN RETURN
1170 PRINT "LA PALLINA CENTRA ALCUN
I ALBERI E    RIMBALZA DI 50 YARDS.
"D%=D%+50:RETURN
1180 REM ** VALUTAZIONE PAR **
1190 IF PR%=0 THEN FL$="0"
1200 IF PR%>0 THEN FL$="+"+STR$(PR%
)
1210 IF PR%<0 THEN FL$=STR$(PR%)
1220 RETURN
1230 REM ** PALLA IN BUCA **
1240 PS%=PR%(X)
1250 PLAY"cdede"
1260 PRINT:PRINT:PRINT
1270 IF SC%>PS% THEN PRINT SC%-PS%;
"COLPI SOPRA IL PAR.":RETURN
1280 IF SC%=PS% THEN PRINT "PUNTI P
AR":RETURN
1290 IF SC%=1 AND PS%=3 THEN PRINT"
IN BUCA CON UN COLPO !!":RETURN
1300 IF PS%-SC%=3 THEN PRINT "ALBAT
ROSS!":RETURN
1310 IF PS%-SC%=2 THEN PRINT "EAGLE
 !!!":RETURN
1320 IF PS%-SC%=1 THEN PRINT "BIRDI
E !!!":RETURN
1330 RETURN
1340 END
1350 REM *** ISTRUZIONI ****
1360 CLS:LOCATE 13:PRINT"MSX GOLF":
PRINTTAB(12);"═══════"
1370 PRINT:PRINT"Siete in un campo
di GOLF con 18    buche da percorr
ere nel minor numero di colpi possi
bile."
1380 PRINT:PRINT"Il punteggio di 'P
AR' per ogni buca  e' quello che un
 buon giocatore    dovrebbe otten
ere per infilare la   palla in buc
a."
1390 PRINT:PRINT"Quando siete fuori
 dal GREEN potete  scegliere il tip
o di mazza fra:":PRINT:PRINT"    4
 LEGNI, 7 FERRI, 1 WEDGE."
1400 PRINT:PRINT"Come nella realta'
 il LEGNO lancia lapalla piu' lonta
no rispetto ad un    FERRO. Un nume
ro di mazza BASSO da unlancio piu'
LUNGO."
1410 LOCATE 0,22:PRINT PREMI LA BAR
RA PER INIZIARE"
1420 A$=INKEY$:IF A$<>" "THEN GOTO
1420
1430 RETURN
1499 REM ** STAMPA/VISUAL.  PERCORS
O
1500 OPEN A$ AS#1:LOCATE 0,22:PRINT
 SPACE$(35):LOCATE 0,0
1510 PRINT#1,"MAPPA DELLE BUCHE:":P
RINT#1.
1520 FOR X=1 TO 9:PRINT#1,"BUCA  ";
X;SPC(4);DS%(X);" YARDS";SPC(3);"PA
R ";PR%(X):NEXT
1530 FOR X=10 TO 18:PRINT#1,"BUCA
";X;SPC(4);DS%(X);" YARDS";SPC(3);"
PAR ";PR%(X):NEXT
1540 CLOSE:RETURN
```

VIVA IL LUCKY

5 programmi per il computer della Mattel

Pubblichiamo qui di seguito cinque piccoli programmi inviateci da Alessandro e Danilo Cornia per il Lucky.
Saranno pochi, forse, i nostri lettori che possiedono questo sistema ma a quei pochi faremo cosa gradita.

INDOVINA IL NUMERO

```
10 PRIN "INDOVINA IL NUMERO"
20 PRIN "BATTI UN NUMERO NON PIÙ ALTO DI"
25 PRIN "100"
30 B = RN (0) + 1
35 B = IT (B)
40 PRIN "** ---→"
50 INPU A
60 IF (A > B) GOTO 90
70 IF (A < B) GOTO 110
80 IF (A = B) GOTO 130
90 PRIN "TROPPO ALTO RITENTA"
100 GOTO 40
110 PRIN "TROPPO BASSO RITENTA"
```

```
120 GOTO 40
130 PRIN "ESATTO... BRAVO"
135 PRIN "ERA PROPRIO", B
140 PRIN "VUOI GIOCARE ANCORA"?
150 PRIN "SE SI BATTI 0 SE NO 1"
160 INPU C
170 IF (C = 1) GOTO 190
180 GOTO 20
190 PRIN "CIAO"
```

ESERCIZI SULLE 4 OPERAZIONI

```
10 INPU "QUANTE CIFRE?",D
20 D = IT (D)
30 IF (D < 0) GOTO 10
40 IF (D = 0) GOTO 10
50 IF (D > 3) GOTO 10
60 IF (D = 1) X = 10
70 IF (D = 2) × = 100
80 IF (D = 3) × = 1000
110 P = RN (0)/100 * 4 + 1
120 P = IT (P)
130 IF (P = 1) GOTO 500
140 IF (P = 2) GOTO 600
150 IF (P = 3) GOTO 700
160 IF (P = 4) GOTO 800
170 PRIN "QUANTO FA", N
180 PUT A$
190 PRIN M
200 INPU A
210 IF (A < T) GOTO 900
220 IF (A > T) GOTO 900
225 GSUB 1000
230 PRIN "ESATTO... ECCONE ALTRE"
240 GOTO 110
500 SET A$ = "+"
510 N = RN (0)/100 * ×
515 N = IT (N)
520 M = RN (0)/100 * ×
525 M = IT (M)
530 T = N + M
540 GOTO 170
600 SET A$ = "–"
610 N = RN (0)/100 * ×
615 N = IT (N)
620 S = RN (0)/100 * ×
625 S = IT (S)
630 IF (S < N) M = S
640 IF (M = S) GOTO 670
650 M = N
660 N = S
670 T = N – M
680 GOTO 170
700 SET A$ = "*"
710 N = RN (0)/100 * ×
715 N = IT (N)
720 M = RN (0)/100 * ×
725 M = IT (M)
730 T = N * M
740 GOTO 170
800 SET A$ = "/"
810 M = RN (0)/100 * ×
815 M = IT (M)
820 IF (M = 0) GOTO 810
830 S = RN (0)/100 * ×
835 S = IT (S)
840 N = S * M
850 T = S
860 GOTO 170
900 FOR A = 1 TO 10
901 C = 3
902 P = 500
903 L = 1000
904 E = 0
905 CALL ENVN
906 NEXT A
907 CALL HUSH
908 PRIN "HAI SBAGLIATO... RITENTA"
910 GOTO 170
1000 FOR A = 1 TO 10
1010 C = 3
1020 P = 500
1030 L = 5000
1040 E = 8
1050 CALL ENVT
1070 NEXT A
1080 CALL HUSH
1090 RET
```

TOTOCALCIO

```
5 FM (4) = 2
10 PRIN "(5 SPAZI) TOTOCALCIO"
11 FM (4) = 0
15 PRIN "(20 SEGNI DI MOLTIPLICA)"
17 FM (4) = 1
20 FOR I = 1 TO 13
30 FORJ = 1 TO 50
35 NEXTJ
40 × = RN (1)/100
50 G SUB 200
60 PUT A$
90 NEXT I
95 FM (4) = 0
110 PRIN "UN ALTRA COLONNA?"
112 PRIN "SE SI BATTI 1 - SE NO BATTI 0"
120 INPU A
130 IF (A = 1) GOTO 5
140 END
200 SET A$ = "1"
210 IF ( × > .5) SET A$ = "×"
220 IF ( × > .9) SET A$ = "2"
230 RET
```

ESERCIZIO

```
10 READ R
20 FOR F = 0 TO 239
30 BK (F) = R
40 NEXT F
50 O = 0
60 D = 1
70 CALL GRAB
80 XV (0) = 10
90 FORA = 1 TO 150
100 NEXT A
110 XV (0) = 0
120 YV (0) = 10
130 FORC = 1 TO 500
```

```
140 NEXT C
150 XP (0) = 70
160 YP (0) = 10
170 YV (0) = 0
180 O = 1
190 D = 1
200 N = 6
210 CALL GRAB
220 XP (1) = 10
230 YP (1) = 57
240 YV (0) = 9.5
250 XV (1) = 11
260 FORE = 1 TO 250
270 NEXT E
280 YV (0) = 0
290 XV (1) = 0
300 DATA 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6,
310 DATA 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13,
320 DATA 14, 15, 16
330 IF (R = 16) GOTO 350
340 GOTO 10
350 PRIN "TI È PIACIUTO?"
```

GIOCO DEI DADI

```
10 REM GIOCO DEI DADI
40 REM CHIAMATA DELLA SUBROUTINE DI "LANCIO" DEL GIOCATORE
50 G SUB 300
60 M = D
70 PRIN "IL TUO PUNTEGGIO È:"
80 REM CHIAMATA DELLA SUBROUTINE DI "SELEZIONE"
90 GSUB 390
120 REM CHIAMATA DELLA SUBROUTINE DI "LANCIO" DEL COMPUTER
130 GSUB 300
140 C = D
150 PRIN "IL PUNTEGGIO DEL COMPUTER È:"
160 REM CHIAMATA DELLA SUBROUTINE DI "SELEZIONE"
170 GSUB 390
200 IF (M = C) PRIN "PARI"
210 IF (M > C) PRIN "HAI VINTO"
220 IF (M < C) PRIN "HA VINTO IL COMPUTER"
250 END
300 REM SUBROUTINE DI "LANCIO" DADO
320 D = RN (0)/10
325 D = IT (D)
330 IF (D > 6) GOTO 320
340 (D > 1) GOTO 320
350 RET
390 REM ROUTINE DI "SELEZIONE"
410 IF (D = 1) GSUB 520
420 IF (D = 2) GSUB 605
430 IF (D = 3) GSUB 685
440 IF (D = 4) GSUB 765
450 IF (D = 5) GSUB 855
460 IF (D = 6) GSUB 925
465 FOR H = 1 TO 50
466 NEXT H
470 RET
510 REM SUBROUTINE "GRAFICA"
520 FM (4) = 1
530 PRIN"
540 PRIN
550 PRIN
560 PRIN
570 PRIN
580 PRIN
590 PRIN
595 FM (4) = 0
600 RET
605 FM (4) = 2
610 PRIN
620 PRIN
630 PRIN "
640 PRIN "
650 PRIN "
660 PRIN "
670 PRIN "
675 FM (4) = 0
680 RET
685 FM (4) = 3
690 PRIN "
700 PRIN "
710 PRIN "
720 PRIN "
730 PRIN "
740 PRIN "
750 PRIN"
755 FM (4) = 0
760 RET
765 FM (4) = 4
770 PRIN "
780 PRIN "
790 PRIN "
800 PRIN "
810 PRIN "
820 PRIN "
830 PRIN "
835 FM (4) = 0
840 RET
845 FM (4) = 6
850 PRIN "
860 PRIN "
870 PRIN "
880 PRIN "
890 PRIN "
900 PRIN "
910 PRIN "
915 FM (4) = 0
920 RET
925 FM (4) = 7
930 PRIN "
940 PRIN "
950 PRIN "
960 PRIN "
970 PRIN "
980 PRIN "
990 PRIN "
995 FM (4) = 0
1000 RET
```

A.I.V.A. SCOREBOARD
La classifica dei Record

Legenda della colonna "NOTE"

- **V = Nuovo Videogioco**
- **N = Nuovo Record**
- **C = Record documentato da un centro accreditato A.I.V.A.**
- **R = Record documentato da un responsabile dell'AIVA (o in una manifestazione ufficiale)**
- **F = Record Documentato da una foto**

NEW YORK SORPASSA, MA L'A.I.D.S. IMPERVERSA!

Aspettate, non scappate!
Non stiamo parlando del terribile morbo che pare voglia diventare la peste dei tempi moderni: l'A.I.D.S. in questo caso significa "Associazione IUR, DOX e SAN" e indica l'unione dei tre maggiori recordman italiani (MAURIZIO MICCOLI, LUCA DOSSENA e LUCA SANTORSOLA), ma non per questo risulta meno micidiale nel nostro ambito.
Infatti, mentre proprio in questo mese il NEW YORK GAME ha clamorosamente sorpassato LAS VEGAS con "soli" 28 record contro 26 (mentre il CHIP'S GAME è sceso a 22), l'AIDS vanta in totale ben 54 record!
Comunque questa associazione non è nata con fini distruttivi, ma costruttivi: vuole essere uno stimolo a giocare e divertirsi conoscendo a fondo il maggior numero possibili di videogiochi.
Quindi chi volesse scambiare strategie, trucchi o qualunque cosa sui videogiochi può scrivere a uno dei seguenti indirizzi:
MAURIZIO MICCOLI – VIA FRIULI 85 – 20135 MILANO
LUCA DOSSENA – VIA LOSANNA 36 – 20154 MILANO
LUCA SANTORSOLA – VIA P. CASTALDI 32 – MILANO

File: AIVA SCOR. VG37 — Pagina 1
Prospetto: MEG I

GIOCO	REC.ITAL.	NOTE	GIOCATORE	C. ACCR. AIVA
AMBUSH	591.150	F	ALBERTO ZIN	
AMIDAR	3.325.980	C	ROBERTO CARNIATO	LAS VEGAS
BANK PANIC	9.999.999	C	ALESSANDRO GIURIATO	LAS VEGAS
	9.999.999	C	ANDREA MARCHIORI	LAS VEGAS
BARADUKE	34.660	C	FLAVIO PINTONELLO	PUBLIGAME
BEN BERO BEH	397.210	C	ALESSANDRO FASCINA	PUBLIGAME
BLASTER	-			
BOGGY 84	435.350		LUCA MOGNI	
BOMB JACK	66.896.260	F	ENRICO ZANETTI	CHIP'S GAME
BOOMERANG	84.140	R	STEFANO BRUSASCA	
BUCK ROGERS	624.684		CARLO DURANTE	
BUGGY CHALLENGE	163.843		PAOLO RUBAGOTTI	
BUMP'N'JUMP	2.429.540	F	MARCO DONADIO	
BURGER TIME	4.328.100	C	N MASSIMO COLOMBO	CHIP'S GAME
CARNIVAL	-			
CENTIPEDE	-			
CHEYENNE	6.335.550	C	LUCA DOSSENA	NEW YORK GAME
CHINESE HEROE	2.828.000	C	ALBERTO ZANETTI	CHIP'S GAME
CIRCUS CHARLIE	999.990		ALESSANDRO LAINI	
	999.990	F	MAURILIO PINTUS	
	999.990	C	LORENZO GRANDE	LAS VEGAS
	999.990		GIUSEPPE STRANGIO	
CITY CONNECTION				
(POINTER)	899.800	C	N MARCO CALONI	CHIP'S GAME
(RUNNER)	7.505	R	MAURIZIO MICCOLI	
COMMANDO	2.001.700	F	FABRIZIO CARTECHINI	
CRAZY RALLY	280.250		STEFANO MUFFOLINI	
CRUSH ROLLER	2.514.100		GIUSEPPE FIORIDO	
CRYSTAL CASTLE	842.427	F	ANTONIO MERLINO	
DEFENDER	-			
DIG DUG	-			
DIG DUG II	469.700		PAOLO SALTARELLI	
DOG FIGHT ACROBATIC	1.445.050	F	ANTONIO COLANGELO	STREET GAMES
DO! RUN RUN	2.200.710	F	LUCA DOSSENA	NEW YORK GAME
DONKEY KONG	643.100	F	ANDREA NOCENTI	
DONKEY KONG JR.	309.600	F	ROBERTO TANMARO	
DONKEY KONG 3	460.100	R	VITTORIO MANGIAFICO	
DRAGON BUSTER	4.035.250	C	FAUSTO GIROLA	CHIP'S GAME
DRAGON'S LAIR	998.499	F	N LUCA SANTORSOLA	NEW YORK GAME
ELEVATOR ACTION	104.750		ANDREA MUSUMECI	
EQUITES	9.999.999		GENNARO D'ANGELO	
ESH'S AURUNMILLA	807.000	C	LUCA SANTORSOLA	NEW YORK GAME
ESPIAL	3.760.000		RICCARDO PADOLECCHIA	
EXCITING HOUR	839.000	C	LUCA SANTORSOLA	NEW YORK GAME
EXCITING SOCCER	999.990	C	TERENZIO CARRARO	LAS VEGAS
EXED EXES	1.675.100	F	N ROBERTO PICELLI	
EXERION	3.679.100	C	GIORGIO BONETTI	CHIP'S GAME
EXPLORER	-			
EYES	7.459.400	R	MAURIZIO MICCOLI	
FINALIZER	324.400	F	V MAURIZIO MICCOLI	
FIREFOX (3.000)	152.513	C	LUCA DOSSENA	NEW YORK GAME
FIREFOX (6.000)	324.340	C	LUCA DOSSENA	NEW YORK GAME
FIREFOX (9.000)	428.146	C	LUCA SANTORSOLA	NEW YORK GAME
FIREFOX (PRO)	713.240		ALESSANDRO BRIANTI	
FLASHGAL	1.056.100	C	FLAVIO PINTONELLO	PUBLIGAME
FLICKY	6.393.280	F	N PAOLO SALTARELLI	
FLY BOY	162.020		GUALBERTO CARRARA	
FROGGER	94.320	C	ENRICO ZANETTI	CHIP'S GAME
GALAGA	7.301.490		STEFANO CAVALLUCCI	
GALAXY RANGER (1 PLAY)	64.380	R	RODOLFO PONTOLILLO	
GALIVAN	490.800	C	N MASSIMO STOPPA	STREET GAMES
GAPLUS	1.393.200		DENNIS GORI	
GHOSTS'N GOBLINS	2.036.900	F	PIERLUIGI SCARCILIA	NEW YORK GAME
GIMME A BREAK	209	C	N LUCA SANTORSOLA	NEW YORK GAME
GREEN BERET	154.150	C	MASSIMO DOATI	STREET GAMES
GUN SMOKE	1.225.500	F	N LUCA SANTORSOLA	NEW YORK GAME
GUZZLER	3.049.590		MASSIMO GASPARI	
GYRODINE	-			
GYRUSS	36.210.000		GIUSEPPE CARLINO	
HANG ON (IN PIEDI)	26.521.090	C	V LUCA SANTORSOLA	NEW YORK GAME
HOLE LAND	1.006.500	R	LUCA DOSSENA	
HUNCH BACK	478.700	F	ROBERTO PICELLI	
HYPER OLYMPIC				

File: AIVA SCOR. VG37 — Pagina 1
Prospetto: MEG II

CITTA' (PR)	DATA	TWIN GALAXIES	PLAYER	STATE	REC.
GRADO (GO)	9 Giu 84	-			VG 13
TREVISO	29 Dic 85	18.201.000	JOE BARRET	USA	VG 11
TREVISO	5 Mar 85	-			-
TREVISO	1 Ott 85				
MEJANIGA CAD. (PD)	30 Dic 85	-			VG 36
MEJANIGA CAD. (PD)	20 Dic 85	-			-
		-			VG 20
PAVIA	8 Set 84	-			VG 18
LEGNANO (MI)	3 Gen 86	-			VG 19
TORINO	8 Set 85	-			VG 31
BRESCIA		1.016.495	KELLY REENAN	USA	-
BRESCIA	15 Ago 85	-			-
ROMA	5 Ott 84	1.971.000	MIKE TERNASKY	USA	VG 5
LEGNANO (MI)	8 Mar 85	5.882.950	DARREN KENNEY	USA	VG 15
		221.780	DAVID SCHOOLING	USA	VG 2
		16.384.547	JIM SCHNEIDER	USA	VG 8
MILANO	10 Ott 85				-
LEGNANO (MI)	5 Lug 85	-			-
BRESCIA	4 Dic 84	-			
ORISTANO	6 Nov 84				VG 16
TREVISO	25 Mar 85				
REGGIO CALABRIA	12 Apr 85				
					-
LEGNANO (MI)	30 Gen 86	-			
MILANO	30 Set 85	-			
P. S. GIORGIO (AP)	12 Ago 85	-			VG 32
BRESCIA	20 Apr 85	-			VG 31
S. VITO TAGL. (PN)	27 Giu 84	2.123.840	THOMAS CARVER	USA	VG 10
S. GIOV. ROT. (FG)	29 Mar 85	846.547	ERIC GINNER	USA	-
		79.976.975	CHRIS HOFFMAN	USA	VG 7
		4.129.600	KEN ARTHUR	USA	VG 6
FORLI'	5 Nov 85	-			-
SENAGO (MI)	17 Lug 85	-			-
MILANO	18 Gen 86	-			VG 33
BOLOGNA	24 Ago 84	874.300	BILL MITCHELL	USA	VG 1
TORINO	17 Giu 85	1.259.300	CALVIN FRAMPTON	USA	VG 2
MILANO	11 Feb 85	-			VG 21
LEGNANO (MI)	26 Dic 85	-			-
MILANO	8 Mar 86	558.724	JUD BOONE	USA	VG 17
BRESCIA	4 Ago 85	-			-
BRESCIA	2 Set 85	-			-
MILANO	15 Mag 85	-			-
BRESCIA	4 Lug 85	-			-
MILANO	7 Dic 85	-			-
TREVISO	27 Ago 85	-			VG 16
ALTAVILLA (VI)	23 Feb 86	-			-
LEGNANO (MI)	18 Giu 85	-			VG 21
		-			VG 24
MILANO	6 Set 83	23.222.320	ROOGIE ELLIOT	USA	VG 3
MILANO	23 Mar 86	-			-
MILANO	20 Gen 86	-			-
MILANO	20 Gen 86	-			
MILANO	10 Mag 85	-			
MERANO (BZ)	25 Gen 85	-			
MEJANIGA CAD. (PD)	22 Dic 85	-			-
FORLI'	15 Mar 86	-			-
FIRENZE	30 Lug 85	-			-
LEGNANO (MI)	28 Lug 84	442.330	MARK ROBICHEK	USA	VG 1
MELDOLA (FO)	18 Set 84	22.222.630	LLOYD DAHLING	USA	VG 8
MILANO	9 Set 84	-			-
SENAGO (MI)	26 Feb 86	-			-
IGEA MARINA (FO)	20 Ago 85	-			VG 28
MILANO	23 Dic 85	-			VG 35
MILANO	20 Mar 86	-			VG 33
SENAGO (MI)	20 Gen 86	-			-
MILANO	16 Mar 86	-			-
BRESCIA	24 Giu 84	431.180	MIKE KLUG	USA	-
		-			VG 24
BORGARO (TO)	6 Nov 84	28.015.900	DAVE WISSMAN	USA	VG 11
MILANO	10 Mar 86	-			-
MILANO	7 Dic 85	-			-
ALTAVILLA (VI)	29 Set 84	-			-
					VG 15

LA PAGINA DEI RECORD

Le cinque regole per entrare NELL'A.I.V.A. SCOREBOARD

1 Ritagliare il tagliano in fondo alla rivista o fare delle fotocopie

2 Fare un record in un video da bar.

3 Compilare in stampatello il tagliando, completandolo con l'aiuto del gestore (e del noleggiatore), e convalidandolo con 3 firme.

4 Fare due foto con il punteggio ben visibile, una della classifica e non del gioco normale (riprendere tutto lo schermo!), quando è necessario (controllare la colonna "note").

5 Spedire a: A.I.V.A., Via Ariberto, 20 — 20123 Milano.

(SOLO JOYS./1 M)	90.210	F		MAURIZIO MICCOLI		MILANO	10 Lug 84				-
(JOYS.+PULS.)	1.856.290	F		UGO MINGUZZI		RAVENNA	15 Ago 84				-
(JOYS.+PULS./1 M)	96.080	F		GIANLUCA GHEZZI		MILANO	19 Ago 85				-
(2 PULS./1 M)	89.360	R		LUCA SANTORSOLA		MILANO	27 Apr 85				-
(2 PULS./1 M/COPPIA)	89.080	R		SANTORSOLA/LOBIANCO		MILANO	25 Mar 85				-
(2 PULS)	3.402.950	C		FABRIZIO BREDA	LAS VEGAS	TREVISO	16 Nov 85				-
HYPER SPORTS											VG 19
(JOYS.+PULS.)	457.190	C		DAVIDE ROSSI	LAS VEGAS	TREVISO	14 Ott 85				-
(JOYS.+PULS./COPPIA)	386.550			SANTORSOLA/BANIGI		MILANO	20 Mag 85				-
(JOYS.+PULS./1 M)	169.370	F		PAOLO BANDINI		FIRENZE	6 Lug 85				-
I'M SORRY	728.237	C		LUCA MEDAGLIA	NEW YORK GAME	MILANO	25 Ott 85				-
INDIANA JONES	501.390	F	V	STEFANO GESSI		FORLI'	15 Mar 86				-
INTREPID	114.900	C		NICOLA IOSEFFI	LAS VEGAS	TREVISO	18 Dic 85				-
JACK RABBIT	2.920.000			MASSIMIL. PELLEGRINI		SAVONA	23 Dic 84				-
JOUST (NEW CHIP)	454.500			MICHELE DI STEFANO		TORINO	30 Ott 84	101.192.900	ROBERT GERHARDT	CANADA	VG 6
JR. PAC-MAN	61.630	F	N	ROBERTO PICELLI		ALTAVILLA (VI)	23 Feb 86				-
JUNGLE KING	29.600	C	N	GIANLUCA CORVAGLIA	STREET GAMES	SENAGO (MI)	5 Feb 86	1.510.220	MICHAEL TORCELLO	USA	VG 2
JUNO FIRST	31.341.480	C		ALBERTO ZANETTI	CHIP'S GAME	LEGNANO (MI)	10 Ago 84				VG 12
KANGAROO	71.700	R		MAURIZIO MICCOLI		MILANO	4 Mar 85	921.800	DAVID KIRK	USA	VG 4
KARATE CHAMP 1	2.120.700	F		STEFANO BRUSASCA		MILANO	26 Nov 85				VG 23
KARATE CHAMP 2	250.900	C		LUCA SANTORSOLA	NEW YORK GAME	MILANO	25 Ott 85				VG 23
KING OF BOXER	4.736.000	C		MASSIMO GIRARDI	CHIP'S GAME	LEGNANO (MI)	14 Gen 86				VG 32
KNOCK OUT	522.350	F	N	MAURIZIO MICCOLI		MILANO	15 Mar 86				-
KNUCKLE JOE	580.770	F	V	PAOLO SALTARELLI		FORLI'	15 Mar 86				-
KRULL	401.260			MASSIMO CHAMPHIS		TORINO	11 Ago 84	11.165.570	LEO DANIELS	USA	VG 14
KUNG-FU MASTER	637.560	C		MASSIMO COLOMBO	CHIP'S GAME	LEGNANO (MI)	1 Dic 85				VG 28
LADY BUG	4.102.830			ALESSANDRO LAINI		BRESCIA	2 Lug 85	609.900	BRIAN CALTON	USA	VG 3
LE BAGNARD	227.440	C		ANTONIO ROSATI	STREET GAMES	SENAGO (MI)	20 9 85				-
LODE RUNNER	999.999			EMANUELE LUBIANI		BRESCIA	15 Nov 84				-
	999.999			MASSIMO GASPARI		BRESCIA	15 Nov 84				
	999.999			ALBERTO MANENTI		BRESCIA	3 Set 85				
MAD PLANETS	212.545	F		LUCA DOSSENA		MILANO	25 Gen 86				-
MAGMAX	713.100	C	N	PAOLO BERTAGNOLLI	LAS VEGAS	TREVISO	22 Feb 86				VG 30
MARBLE MADNESS	193.680	F	N	MAURIZIO MICCOLI		MILANO	22 Mar 86				VG 37
MARIO BROS	1.376.000			MAURO RUOZI		REGGIO EMILIA	22 Ott 84				VG 20
MEGAZONE	6.066.410	C	N	GIANLUCA CARUSO	CHIP'S GAME	LEGNANO (MI)	27 Feb 86				VG 19
METRO-CROSS	744.800	F		STEFANO BRUSASCA		MILANO	26 Nov 85				VG 35
MIKIE	788.600	C		LUCA SANTORSOLA	NEW YORK GAME	MILANO	10 Mag 85				VG 23
MINI GOLF	50.500	F	V	LUCA DOSSENA	NEW YORK GAME	MILANO	21 Mar 86				-
MIRAX CITY	285.400	C	V	CRISTIAN CANTORI	NEW GAME	SENIGALLIA (AN)	24 Mar 86				-
MONEY MONEY	4.064.500			IVAN VANONCINI		BERGAMO	28 Apr 84				-
MONZA G.P.	16.952	R		MAURIZIO MICCOLI		MILANO	22 Feb 85				-
MOON PATROL	409.130			ANDREA RIMICCI		ALBISOLA CAPO (SV)	28 Giu 84	1.214.600	MARK ROBICHEK	USA	VG 2
MOTORACE U.S.A.	3.612.200			ERMANO SALARDI		VERONA	25 Ago 84	2.058.100	LYLE HOLMAN	USA	VG 11
MOTOS	277.200	C	N	ALBERTO ZANETTI	CHIP'S GAME	LEGNANO (MI)	30 Gen 86				VG 33
MOUSE TRAP	19.650.250			MIRKO BRUNI		NOVANTOLA (MO)		61.336.060	BILL BRADHAM	USA	-
MR. DO!	8.277.600			SEBAST. MICHELOTTI		MARGINE COP. (PT)	7 Set 84				VG 13
MR. DO'S CASTLE	923.320	C		MAURIZIO ZANATTA	LAS VEGAS	TREVISO	20 Nov 84	308.680	YASUHIRO ODA	USA	-
MR. DO WILD RIDE	130.524	R		MASSIMO CHAMPHIS		TORINO	15 Giu 84				-
MS. PAC-MAN	249.860	C		GIORGIO BRENDAN	LAS VEGAS	TREVISO	15 Gen 86				VG 7
MY HERO	1.048.680	F	V	MAURIZIO MICCOLI	NEW YORK GAME	MILANO	10 Mar 86				-
NAUGHTY BOY	10.928.510			PIERO PAGANI		S.GIOV. PERS. (BO)	1 Ago 84	5.354.060	KIM FRENCH	CANADA	VG 18
NIBBLER	1.001.073.840	F		ENRICO ZANETTI		LEGNANO (MI)	5 Set 84	1.000.042.270	TIM MC. VEY	USA	VG 10
NOVA 2001	286.450	C		ILARIO CORSIN	STREET GAMES	SENAGO (MI)	14 Nov 85				-
PAC-LAND (DAL TRIP 1)	485.520	C		LUCA DOSSENA	NEW YORK GAME	MILANO	20 Dic 85				VG 21
PAC-LAND (DAL TRIP 5)	1.093.450	C		GIROLAMO LONGO	LAS VEGAS	TREVISO	20 Mag 85				
PAC-MAN	188.240	F	V	MAURIZIO MICCOLI		MILANO	16 Mar 86				-
PAPERBOY											-
(EASY STREET)	129.532	F	N	SAVERIO MARCIANO	NEW YORK GAME	MILANO	21 Mar 86				-
(MIDDLE ROAD)	170.965	F	N	MAURO TOIGO	LAS VEGAS	TREVISO	15 Feb 86				-
(HARD WAY)	350.127	F	N	LUCA STROPPA	LAS VEGAS	TREVISO	18 Feb 86				-
(GRAND SLAM)	614.358	F	N	MAURO TOIGO	LAS VEGAS	TREVISO	30 Feb 86				-
PENGO	526.170	F	N	MAURIZIO MICCOLI		MILANO	30 Nov 85	1.011.370	RODNEY DAY	AUSTRALIA	VG 4
PENGUIN-KUN WARS	1.427.050	F	N	LUIGI RESTA		FORLI'	15 Mar 86				VG 31
PICKIN	158.830			MASSIMO GASPARI		BRESCIA	18 Mag 84				-
PINBALL ACTION	2.629.710	C		ANTONIO COLANGELO	STREET GAMES	SENAGO (MI)	4 Nov 85				VG 32
PINBO	2.350.700	C		FABRIZIO BREDA	LAS VEGAS	TREVISO	11 Dic 85				-
PING PONG (SINGOLO)	685.000	C		ENRICO ZANETTI	CHIP'S GAME	LEGNANO (MI)	27 Nov 85				VG 31
PIONEER BALLON	123.700			MAX CREMAGNANI		MONZA (MI)	15 Apr 85				-
PITFALL II	70.008.000	C		LUCA SANTORSOLA	NEW YORK GAME	MILANO	5 Giu 85				VG 27
PIT'N'RUN	272.650	C		MASSIMO COLOMBO	CHIP'S GAME	LEGNANO (MI)	5 Ott 85				-
PLANET PROBE	9.151.580	C		ANTONELLO CASTRIANI	CHIP'S GAME	LEGNANO (MI)	23 Dic 85				-
POLE POSITION	-										VG 7
POLE POSITION II											VG 17
(TEST-4 GIRI)	65.870	R		FEDERICO COMOLLI		MILANO	20 Feb 85				-
(FUJI-4 GIRI)	63.200	F		MAURIZIO MICCOLI		MILANO	6 Apr 85				-
(SUZUKA-4 GIRI)	60.150	F		MAURIZIO MICCOLI		MILANO	13 Giu 85				-
(SEASIDE-4 GIRI)	60.060	R		MAURIZIO MICCOLI		MILANO	17 Mag 85				-
POOYAN	1.175.600	R		BIAGIO BANIGI		MILANO	27 Feb 85				VG 3
POPEYE	268.000			MARCO PADRONI		ORISTANO	15 Apr 84	1.232.250	STEVE HARRIS	USA	VG 5
PORTRAITS	-										VG 12
PRO SOCCER	118.990	R		FRANCESCO PANELLI		MILANO	21 Mag 85				-
PUNCH OUT	533.630	F		LUCA SANTORSOLA	NEW YORK GAME	MILANO	15 Mag 85				VG 25
Q* BERT	10.556.350			FERRRANTE LIO		FALZE' TREV. (TV)	19 Set 84	32.204.485	MIKE LEE	CANADA	VG 5
QIX	76.196	C		WALTER MATTIATO	STREET GAMES	SENAGO (MI)	23 Apr 85	1.666.604	BILL CAMDEN	USA	VG 2
QUESTIONS TRIVIA	2.245.800	C		MAURIZIO BASSI	PUBLIGAME	MEJANIGA CAD. (PD)	17 Gen 86				-
RETURN OF THE INVADERS	1.500.000	C		GIANLUCA TAGLIAFERRI	PUBLIGAME	MEJANIGA CAD. (PD)	22 Ago 85				VG 30
RETURN OF THE JEDI	749.170	F		MAURIZIO MICCOLI		MILANO	20 Mar 85				VG 26
RF 2	217.880	C		LUCA SANTORSOLA	NEW YORK GAME	MILANO	25 Gen 86				VG 36
RING FIGHTER	1.367.520	F		LUCA DOSSENA		MILANO	20 Mag 85				VG 25
RIO BRAVO	3.498.000	F		SIMONE PICELLI		ALTAVILLA (VI)	15 Feb 85				-
ROAD FIGHTER	1.486.310	C		LUCA SANTORSOLA	NEW YORK GAME	MILANO	25 Mag 85				-
ROC'N ROPE	487.760			ANTONIO D'AMBROSIO		LADISPOLI (RM)	10 Lug 84				VG 9
SAMURAI	153.350	R		LUCA DOSSENA		MILANO	28 Set 85				VG 29
SCION	126.560	F		MAURIZIO MICCOLI		MILANO	21 Nov 85				-

Per concludere, diamo gli ultimi "numeri": in questo mese siamo giunti a 205 "titoli" con ben 222 record, dei quali 170 documentati.
Un buon incremento riguarda anche i record con foto: siamo giunti a quota 60 e già alcuni sono stati inseriti a scapito di record superiori, ma non fotografati (ad esempio: 2.500.000 – DO! RUN RUN di Zanatta; 3.200.000 – GHOSTS'N GOBLINS di SANTORSOLA – 1.500.000 – GUN SMOKE di Trani).
RICORDATE: il futuro è fatto per migliorare, quindi fate delle belle foto per documentare i vostri record, se non volete vedere vanificati nel nulla i vostri sforzi! I RECORD CON LA FOTO SI BATTONO SOLO CON RECORD CON LA FOTO!!

...6° REGOLA: ANDARE IN UN CENTRO ACCREDITATO A.I.V.A.

Se le 5 regole per entrare nel nostro magico tabellone vi sembrano troppe, potete scavalcarle adottandone una sesta: andata in un Centro Accreditato A.I.V.A. oppure convincete il gestore della vostra sala giochi (o Circolo, o bar, o...) a farla diventare un "CENTRO ACCREDITATO A.I.V.A.".
Infatti diventare "CENTRO ACCREDITATO A.I.V.A." significa ricevere l'autorizzazione ufficiale ad omologare record, nonché ad affiliare nuovi adepti: in pratica la sala giochi diventa un "terminale" dell'AIVA, offrendo così un servizio in più ai suoi clienti.
Per chi gioca tutto ciò si concretizza nella possibilità di giocare, realizzare record e farseli convalidare senza problemi che sorgono solitamente (sia per ciò che riguarda la regolazione della macchina, sia per il gestore stesso).
Ecco quindi un'opportunità in più per isolare quei gestori che vogliono accaparrarsi i nostri consensi (eufemismo!) senza nel contempo offrirci dei servizi adeguati (macchine ben assortite – molte nuove e poche vecchie – comandi in ordine, regolazione non "tirata", ambiente salubre, ecc.): basterà che i giocatori invoglino i gestori ad associarsi, semplicemente preferendo le sale già "in regola".
Per diventare CENTRO ACCREDITATO A.I.V.A. bisogna versare un contributo forfettario annuale di L. 110.000 (centodiecimila) tramite vaglia postale intestato a "A.I.V.A. – Via Ariberto, 20 – 20123 MILANO".
Per ogni informazione rivolgersi alla sede dell'Associazione (tel. 02/8360720).

W MARCO E IL "NEW GAME"!!!

Ricordate Marco Maltese, quel sedicenne campioncino che ha sfiorato la conquista del titolo italiano nel 1° campionato AIVA?
Tornato a casa si è dato da fare ed ecco i primi frutti: la sua sala giochi si è affiliata all'AIVA, con tutta l'intenzione di entrare nella bagarre per il

SCORPION	66.740		CLAUDIO POLVARA		MAGGIANICO (CO)	21 Ott 84	-				-
SCRAMBLE	278.170		FRANGIOTTO PULLE'		S. LAZZ. SAV. (BO)	8 Set 84	-				VG 24
SCRAMBLED EGG	195.890	F	N LUCA DOSSENA		MILANO	10 Feb 86	-				VG 10
SEA FIGHTER POSEIDON	128.350	C	ROBERTO MALVESTIO	PUBLIGAME	MEJANIGA CAD. (PD)	23 Dic 86	-				-
SECTION Z	107.620	F	V ROBERTO PICELLI		ALTAVILLA (VI)	2 Mar 86	-				-
SENIYO	133.300		FRANCESCO FRATI		CAMPI BIS. (FI)	6 Set 84	-				-
SHOOT OUT	1.116.750	C	N ILARIO CORSIN	STREET GAMES	SENAGO (MI)	15 Gen 86	-				-
SINBAD 7	55.600		GUALBERTO CARRARA		FIRENZE	4 Lug 85	-				-
SKY LANCER	407.500		ALESSANDRO PARENTI		REGGIO EMILIA	9 Set 84	-				-
SON SON	1.260.670	C	N ALBERTO ZANETTI	CHIP'S GAME	LEGNANO (MI)	3 Feb 86	-				-
SPACE ACE											-
(CADET)	289.004	F	STEFANO MICCOLIS	LAS VEGAS	TREVISO	12 Nov 84	-				
(CAPTAIN)	487.366	C	STEFANO MICCOLIS	LAS VEGAS	TREVISO	15 Nov 84	-				
(SPACE ACE)	574.200		GIANNI PIROVANO		TORINO	17 Mar 85	-				
SPACE DUNGEON	13.113.580		SIMONE DE BONI		LIGNANO SABB. (VE)	24 Giu 84	10.505.915	RON LILLY	USA		-
SPATTER	5.052.410	C	TERENZIO CARRARO	LAS VEGAS	TREVISO	26 Gen 86	-				VG 29
SPLENDOR BLAST	403.630	C	ANTONIO COLANGELO	STREET GAMES	SENAGO (MI)	9 Set 85	-				-
SPY HUNTER	599.925		UGO LODIGIANI		BRESCIA	3 Set 85	-				-
STAR FORCE	1.895.400	C	CRISTIANO LEVADA	LAS VEGAS	TREVISO	16 Gen 86	-				VG 26
STAR WARS	31.277.911	F	FABIO FERRUCCI		FAENZA (RA)	27 Mag 85	-				-
STINGER	1.387.020		ANDREA PRIORA		MILANO	15 Set 84	-				-
STOMPIN'	66.500	F	V A.I.D.S.	NEW YORK GAME	MILANO	6 Mar 86	-				VG 37
SUPER BAGMAN	20.598.740		ROBERTO FERRARINI		MESTRE (VE)	15 Feb 85	-				-
SUPER BASKETBALL	3.003.930	C	PAOLO POL	LAS VEGAS	TREVISO	24 Dic 85	-				VG 25
SUPER COBRA	144.060	R	CARLO CONTI		TORINO	20 Giu 84	198.470	MATT BRASS	USA		-
SUPER DON QUIX-OTE	788.500	C	N LUCA SANTORSOLA	NEW YORK GAME	MILANO	17 Mar 86	-				VG 36
	788.500	C	N LUCA DOSSENA	NEW YORK GAME	MILANO	17 Mar 86					
SUPER PAC-MAN	-						588.430	JOHN AZZIS	USA		-
SUPER PUNCH-OUT	137.950	F	STEFANO VENDRAMINI		MILANO	28 Ago 85	-				-
SUPER SPEED RACE JR.	623.370	F	V MAURIZIO MICCOLI		MILANO	23 Mar 86	-				-
TACTICIAN	174.150	C	FABIO MELONE	STREET GAMES	SENAGO (MI)	2 Lug 85	-				-
TAG TEAM WRESTLING	126.000	C	LUCA SANTORSOLA	NEW YORK GAME	MILANO	7 Mag 85	-				-
TANK	4.885.850	C	MASSIMO VARISCHIO	LAS VEGAS	TREVISO	5 Dic 85	-				-
TEDDYBOY BLUES	3.127.490	F	N ROBERTO PICELLI		ALTAVILLA (VI)	2 Mar 86	-				-
TEMPEST	795.400	F	STEFANO BRUSASCA		TORINO	29 Mag 83	11.999.978	DAVID PLUMMER	CANADA	VG	1
TEN YARD FIGHT	218.100	C	N CARLO TAGLIABUE	STREET GAMES	SENAGO (MI)	19 Feb 86	-				-
TERRA CRESTA	2.523.500	C	N LUIGI FORNARA	CHIP'S GAME	LEGNANO (MI)	26 Feb 86	-				-
THE LAST WAR 99	956.390	C	FRANCO TOBALDO	PUBLIGAME	MEJANIGA CAD. (PD)	15 Set 85	-				-
THE LEGEND OF KAGE	462.500	C	PAOLO PONZELLETTI	CHIP'S GAME	LEGNANO (MI)	27 Gen 86	-				-
THE PIT	141.500		MAURIZIO VEZZALINI		SASSUOLO (MO)	30 Giu 84	162.500	JAMES ADAMS	USA		-
TIGER HELI	2.838.990	C	N MASSIMO COLOMBO	CHIP'S GAME	LEGNANO (MI)	20 Mar 86	-				-
TIMBER	1.000.345	C	LUCA SANTORSOLA	NEW YORK GAME	MILANO	22 Giu 85	-				VG 28
TIME PILOT	12.344.700		IGOR TARANTINO		TORINO	25 Ago 84	11.548.400	MARK ZUKLEY	USA		VG 6
TIME PILOT 84	554.600		ANTONIO CICCARELLI		PORTO S. GIO. (AP)	27 Ago 84	-				-
TRYOUT	210.350	C	GIANLUCA DE ZANETTI	PUBLIGAME	MEJANIGA CAD. (PD)	2 Nov 85	-				VG 30
TUBE PANIC	506.629	C	STEFANO LEVATI	CHIP'S GAME	LEGNANO (MI)	1 Dic 84	-				-
TUTANKHAM	563.500	F	LUCA DOSSENA		MILANO	15 Giu 85	-				VG 4
TX 1	275.240	C	ANDREA PARONI	CHIP'S GAME	LEGNANO (MI)	19 Nov 85	-				-
UP'N DOWN	140.870	R	LORENZO BOVERI		MILANO	20 Mar 85	-				-
US VS. THEM (EASY)	46.500	C	V FEDERICO SIOLI	STREET GAMES	SENAGO (MI)	20 Feb 86	-				-
US VS. THEM (MEDIUM)	64.460	C	V MASSIMO BERETTA	STREET GAMES	SENAGO (MI)	24 Feb 86	-				
US VS. THEM (HARD)	86.500	C	V ANTONIO COLANGELO	STREET GAMES	SENAGO (MI)	25 Feb 86	-				
VANGUARD	-						3.110.100	SCOTTY WILLIAMS	USA		VG 14
VAN VAN CAR	377.750	F	LUCA DOSSENA		MILANO	19 Nov 85	-				-
VASTAR	1.698.530		MICHELE CASSANITI		FIDENZA (PR)	24 Giu 84	-				VG 18
VIDEO HUSTLER	31.889.240	F	MAURIZIO MICCOLI		MILANO	12 Apr 85	-				VG 20
VS. DUCK HUNT	670.600	C	GIULIANO GAMBA	PUBLIGAME	MEJANIGA CAD. (PD)	12 Gen 86	-				-
VS. EXCITEBIKE	2.355.530	C	RICCARDO COLOMBO	LAS VEGAS	TREVISO	19 Nov 85	-				-
VS. HOGAN'S ALLEY	302.900	C	FRANCESCO IORIO	PUBLIGAME	MEJANIGA CAD. (PD)	17 Nov 85	-				-
VS. TENNIS											VG 25
VULGUS	799.600	R	LUCA DOSSENA		MILANO	2 Giu 85	-				-
WALL CRASH	6.296.221	C	MAURIZIO ZANATTA	LAS VEGAS	TREVISO	23 Nov 85	-				-
WATER SKI	98.690	C	ENRICO ZANETTI	CHIP'S GAME	LEGNANO (MI)	20 Lug 84	-				-
WIVERN F-0	123.620	R	MAURIZIO MICCOLI		MILANO	7 Set 85	-				VG 31
WIZ	392.490	F	GIROLAMO GENTILE		MILANO	26 Nov 85	-				-
WORLD TENNIS	307.250		ROBERTO BORIO		CHIVASSO (TO)	20 Dic 84	-				VG 3

LA PAGINA DEI RECORD

Centro Accreditato con più record.
Sarà difficile racimolare tanti record, visto che la sala, pur dotata di un ambiente spazioso (più di 80 metri quadri) per il momento si "accontenta" di una ventina di videogiochi più un paio di flipper.
La sala è nata da poco (il 26 ottobre 1985), ma con progetti ambiziosi, offrendosi anche come ritrovo, con tanto di juke-box e poltroncine, nonché un piccolo biliardo.
Per finire, Ernesto, il suo gestore, ci ha già preannunciato alcune gare interessanti, da cui sicuramente scaturiranno furiose battaglie e, speriamo, molti record.
Marco, aspettiamo tue notizie...
Ah, volete l'indirizzo?
Più che giusto:
NEW GAME – v. FRATELLI BANDIERA 36 – SENIGALLIA (AN)

XEVIOUS	7.009.560	F	MARCO BORRONI		MILANO	16 Ago 84	4.000.200	BROWARD HORNE		VG	9
YELLOW CAB	92.340	R	MAURIZIO MICCOLI		MILANO	19 Mar 85	-			VG	24
YIE AR KUNG FU	3.500.000	C	IVANO MARCHI	LAS VEGAS	TREVISO	24 Nov 85	-			VG	26
ZAXXON	53.200	R	MAURIZIO MICCOLI		MILANO	10 Gen 86	3.839.550	ERIC BURCH	USA	VG	3
ZOOKEEPER	876.000	C	IVAN VANETTI	STREET GAMES	SENAGO (MI)	8 Lug 85	-				-
1942	12.375.970	C	PAOLO BARI	LAS VEGAS	TREVISO	5 Dic 85	-			VG	29

VIDEOGARA

IL "GIOCO" SI FA DURO!

Sempre più difficile entrare in classifica per i nostri lettori: i record da battere sono ormai stratosferici, per cui questo mese ci sono solo due nuovi inserimenti.
Tra i vincitori spicca un nome illustre: nientemeno che il campione italiano dei coin-op, Stefano Brusasca.

File: FG VIDEOGAR 37
Prospetto: unficato

Titolo:	Marca	Mese	Record	Nome e Cognome
AIR SEA BATTLE	Atari	FG	99	Luca Trombetta - Bologna
AMIDAR	Parker	FG	131.789	Andrej Corradetti - Trieste
ASSAULT	Bomb	FG	8.095	Emanuele Cattaneo - Corbetta (MI)
ASTERIX	Atari	FG	999.500	Mario Andreassi - Bari
ASTEROIDS	Atari	FG	99.990	Enrico Zanetti - Legnano (MI)
ATLANTIS	Imagic	FG	999.990	Vittorio Patrone - Savona
AUTO RACING	Mattel	FG	2,35	Franco Cainero - Prato (FI)
B 17 BOMBER	Mattel	FG	9.024	Edoardo Barozzi - Trieste
BARNSTORMING	Activision	FG	0:32,24	Francesco Bassetti - Cividale del F. (UD)
BATTAGLIE SPAZIALI	Philips	FG	830	Fabio Arbizzani - Bologna
BATTLE ZONE	Atari	FG	999.000	Giovanni Florio - Palo del Colle (BA)
BEAUTY & BEAST	Imagic	FG	18-48.300	Simone Accordini - Verona
BEDLAM	Vectrex	FG	13.800	Mario Fresi - Brugherio (MI)
BERZERK	Atari	FG	270.780	Alessandro Coltraro - Trappeto (CT)
BOBBY IS GOING HOME	Puzzy Bit	FG	50.070	Gianfranco La Russa - Valenza (AL)
BOWLING	Leonardo	FG	270	Massimo Pedone - Calabria
BOWLING	Atari	FG	300	Federico Franzini - Milano
BOWLING	Mattel	FG	300	Salvatore Romano - Palermo
BOWLING	Philips	FG	300	Roberto Bartoletti - Modena
BREAKOUT	Atari	FG	939	Alberto Ticozzi - Casale Monferrato (AL)
BUZZ BOMBER	Mattel	FG	4.298.000	Chiara Montuori - Baiano (AV)
CANNIBAL	Philips	FG	9.999	Massimiliano Baldassini - Macerata
CARNIVAL	Coleco x Coleco	FG	99.990	Sandra Fuso - Milano
CASINO'	Atari	FG	9.990 Poker	Gianni Brignolio - Torino
CASINO'	Atari	FG	9.990 Roulette	Giuseppe Riccio - Piacenza
CENTIPEDE	Atari	FG	999.999	Giuseppe Artusio - Torino
CHOPPER COMMAND	Activision	FG	999.999	Bruno Ballarini - Bollengo (TO)
CHOPPER RESCUE	Creativision	FG	99.900	Alessandro Frassi - S. Lorenzo a Pagnatico
CIRCUS ATARI	Atari	FG	9.999	Andrea Landini - Legnano (MI)
COMBATTENTI DELLA LIBERTA'	Philips	FG	9.999	Maurilio Pintus - Oristano
CORSA A CRONOMETRO	Philips	FG	9.999	Giovanna Carbonara - Triggiano (Bari)
COSMIC ARK	Imagic	FG	100.010	Daniele Zambrini - Imola (BO)
CROSS FORCE	Spectravideo	FG	999.900	Massimo Iacomelli - Milano
DEFENDER	Atari	FG	999.990	Davide Oddono - Verona
DEMON ATTACK	Imagic	FG	999.995	Stefano Brusasca - Torino
DIG DUG	Atari	FG	999.990	Dante Pieri - Firenze
DODGE'EM	Atari	FG	999	Matteo Fontanesi - Parma
DONKEY KONG	Coleco x Atari	FG	999.990	Gianni Tartara - Robassomero (TO)
DONKEY KONG	Coleco x Coleco	FG	99.900	Ettore De Andreis - Mola di Bari (BA)
DONKEY KONG	Coleco x Mattel	FG	999.900	Cesare Campanelli - Mestre (VE)
E.T.	Atari	FG	999.999	Stefano Todini - Roma
EMPIRE STRIKES BACK	Parker	FG	9.999	Roberto Bogani - Prato (FI)
ESCAPE FROM THE MIND MASTER	Starpath	FG	620	Piero Cavina - Imola (BO)
FAST FOOD	Telesys	FG	999.999	Antonio Martini - Segrate (MI)
FIRE FIGHTER .	Imagic x Mattel	FG	00.06	Tita Gerosa -Lecco (CO)
FISHING DERBY	Activision	FG	99	Marco Pescioli - Pontassieve (FI)
FROG BOG	Mattel	FG	860	Lorenzo Barbieri - Pesaro
FROGGER	Parker x Atari	FG	9.999	Enzo Fedele - Napoli
FROGGER	Parker x Mattel	FG	99.990	Marco Mosillo - Terracina (LT)
GANGSTER'S ALLEY	Spectravision	FG	99.990	Roberto Croce - Nichelino (TO)
GOLF	Mattel	FG	25	Franco Chiaraluce - Napoli
GOLF	Atari	FG	32	Giuseppe Celentano - Foggia
GOLF	Philips	FG	32	Omar Airaghi - Bollate (MI)
GORILLA	Philips	FG	100	Andrea Machini - Vimercate (MI)
GRAND PRIX	Activision	FG	0:28,81	Leonardo Girotti - Chiavari (GE)
H.E.R.O.	Activision	FG	1.000.000	Gian Luigi Milanese - Alessandria
HORSE RACING	Mattel	FG	9.999	Carlo Biondi - Genova
HUMAN CANNONBALL	Atari	FG	0 - 7	Matteo Monti - Bologna
INFILTRATE	Apollo	FG	999.975	Walter Riva - Genova
JUMPMAN Jr.	Epyx	FG	999.975	Maurizio Croci - Monza
KANGAROO	Atari	FG	999.900	Mauro Farfariello - Villa Cortese (MI)
KEYSTONE KAPERS	Activision	FG	1.000.000	Giorgio Orlandelli - Parma
LADY BUG	Coleco x Coleco	FG	999.990	Mario Pastore - Napoli
LASER BLAST	Activision	FG	1.000.000	Federico Giannone - Milano
LOCK'N'CHASE	Mattel	FG	60.301.480	Andrej Spacal - Trieste
LOOPING	Coleco	FG	999.990	Franco Cainero - Prato (FI)
MARIO BROS'	Atari	FG	999.900	Barbara Gallo Selva - Biella (VC)
MEGAMANIA	Activision	FG	999.999	Fulvio Strocco - Torino
MINIATURE GOLF	Atari	FG	40	Gianni Brignolio - Torino
MISSILE COMMAND	Atari	FG	999.995	Pierluigi Lugasi - S. Lazzaro (BO)
MOONSWEEPER	Imagic	FG	999.995	Gianni Tartara - Robassomero (TO)
MOTOR CYCLE	Tectronic	FG	15	Mariano Pietrobono - Alatri (FR)
MOUSE PUZZLE	Creativision	FG	99.990	Gianpiero Maggi - Roma
MOUSE TRAP	Coleco x Atari	FG	9.999	Giuseppe Artusio - Torino
MOUSE TRAP	Coleco x Coleco	FG	999.990	Walter Marinozzi - Castellina M. (PI)
MS. PAC MAN	Atari	FG	999.990	Bruno Ballarini - Bollengo (TO)
NEXAR	Spectravideo	FG	999.950	Barbara Gallo Selva - Biella
NIGHTMARE	Philips	FG	9.995	Gabrio Secco - Cannago (MI)
NIGHTSTALKER	Mattel	FG	999.900	Fausto Spiteri - Cesano Maderno (MI)
PAC MAN	Atari	FG	99.999	Marco Castellaro - Mestre (VE)
PEPPER II	Coleco	FG	999.990	Paolo Michela Zucco - Roma
PHANTOM TANK	Puzzy Bit	FG	99.900	Antonio Lapolla - Napoli
PHASER PATROL	Starpath	FG	HERO	Riccardo Pradella - Imola (BO)
PHOENIX	Atari	FG	999.990	Gian Luca Trivelli - Bolzano
PICCONE MAGICO	Philips	FG	2.500	Alessandro Scuderi - Roma
PITFALL	Activision	FG	114.000	Marino Vignali - Milano
PITFALL II	Activision x Atari	FG	199.000	Marcello Mercalli - Roma
POLICE JUMP	Creativision	FG	99.990	Davide Resca - Ferrara
Q* BERT	Parker x Atari	FG	99.975	Maurizio Mascagni - Bologna
Q* BERT	Parker x Coleco	FG	999.995	Luigi Bargellioni - Bari
REACTOR	Parker	FG	999.911	Federica Gallo Selva - Quaregna (VC)
RIVER RAID	Activision x Atari	FG	1.000.000	Gianfranco Marino - Livorno
SALTIMBANCHI	Philips	FG	1.995	Antonio Barile - Napoli
SCOOBY DOO'S	Mattel	FG	99.950	Filippo Negri - Firenze
SHARK SHARK	Mattel	FG	416.850	Riccardo Croni - Oristano
SKIING	Activision	FG	27.42	Luigi Di Maio - Napoli
SKIING	Mattel	FG	77.0	Antonio Gambetti - Bologna
SKY DIVER	Atari	FG	99	Giuseppe Artusio - Torino
SKY JINKS	Activision	FG	0:34.68	Giancarlo Lapecorella - Bari
SPACE CAVERN	Apollo	FG	540.000	Roberto Feruglio - Milano
SPACE FURY	Coleco	FG	999.990	Paolo Carminati - San Mauro (TO)
SPACE INVADERS	Atari	FG	9.995	Giuseppe Catalano - Palermo
SPACE PANIC	Coleco	FG	322.270	Giorgio Berri - Roma
SPACE TUNNEL	Puzzy Bit	FG	7.740	Barbara Gallo Selva - Biella
SPIDER FIGHTER	Activision	FG	900.000	Danilo Svetoni - Cesano Boscone (MI)
SPIKE'S PICK'S	Xonox	FG	999.950	Giuseppe Artusio - Torino
STAR RAIDERS	Atari	FG	Atari 5	Alberto Farina - Milano
STAR VOYAGER	Imagic	FG	99 ADM	Marco Rabottini - Roma
STREET RACER	Atari	FG	99	Alessandro Dal Gesso - Venezia
SUB HUNT	Mattel	FG	39	Massimo Nepote André - Torino
SUPER BREAKOUT	Atari	FG	9.997	Franco Castagna - Palermo
SUPER CROSS FORCE	Spectravideo	FG	999.900	Massimo Iacomelli - Milano
SWORDS & SERPENT	Imagic	FG	3.500	Giulio Bolzani - Milano
TAPE WORM	Spectravideo	FG	9.999	Agostino Gazzanave - Casteltermini (AG)
TIME D. BREAKOUT	Atari	FG	113*	Walter Riva - Genova
TIME PILOT	Coleco	FG	999.900	Gabriele Maggio - Roma
TIRATORE SCELTO	Philips	FG	216	Luca Contoli - Imola (BO)
TRE D BOWLING	Hanimex	FG	300	Roberto Cuttone - Catania
TRICK SHOT	Imagic	FG	37	Giuseppe Artusio - Torino
TRON MAZE A TRON	Mattel	FG	12.840.950	Roberto di Maulo - Roma
TRUCKIN'	Imagic G.1	FG	1 June- h 15,1	Maurizio Guerra - Chieti
TURBO	Coleco	FG	999.998	Raffaele Forgione - Torino
TUTANKHAM	Parker x Mattel	FG	999.900	Andrea Valli- Merate (CO)
USCF	Mattel	FG	7 - Matto	Maurizio Guerra - Chieti
VENTURE	Coleco x Coleco	FG	999.900	Massimo Iacomelli - Milano
VIDEOPINBALL	Atari	FG	999.999	Giuseppe Artusio - Torino
WIZARD OF WOR	Coleco	FG	99.900	Gianni Tartara - Robassomero (TO)
YAR'S REVENGE	Atari	FG	999.999	Giuseppe Artusio - Torino
ZAXXON	Coleco x Coleco	FG	99.900	Marco Vazio - Torino

FUORIGARA

Titolo:	Marca:	Mese	record:	Nome e Cognome:
ACTION FORCE	Parker	2	22.950	P.Giovanni Mariotti - Napoli
ADVANCED D.& D.T. of TARMIN	Mattel	3*	89.250	Andrea Bignami - Bologna
ALIEN INVADERS	Hanimex	*	537	Roberto Cuttone - Catania
ANTARTIC ADVENTURE	Coleco	*	533.790	Giorgio Bocchini - Forlì
ASTROPINBALL	Creativision	*	53.650	Fabio Spimpolo - Legnago (VR)
ASTROSMASH	Mattel	*	8.020.060	Riccardo Panceri - Calco (CO)
ATTACCO GALATTICO	Philips	*	795	Alessandro Chiari - Bologna
ATTACK 3D	Linea Gig x Leo	*	37.870	Matteo Brisca - Novara
AUTO CHASE	Creativision	*	31.150	Alssandro Meloni - Oristano
BATTAGLIE NAVALI	Mesaton	*	90	Massimiliano della Mora
BEAMRIDER	Activision	*	80.055.000	Susy Grecu,Saverio Congiu - Domusnovas (CA)
BLUEPRINT	Coleco	*	6.875	Paolo Ombrini - Forlì
BOMB SQUAD	Mattel	*	9.760	Andrea Bignami - Bologna
BUCK ROGERS	Coleco x Atari	1	999.999	Paolo Borghi - Camposanto (MO)
BUCK ROGERS	Coleco x Coleco	*	56.109	Germano di Renzo - Roma
BUMP'N'JUMP	Mattel x Coleco	*	388.748	Vittorio Mainardi - Milano
BUMP'N'JUMP	Mattel x Mattel	3*	3.569.912	Andrea Bignami - Bologna
BURGER TIME	Mattel x Coleco	*	1.405.024	Riccardo Ukmar - Banchette d'Ivrea - (TO)
BURGER TIME	Mattel x Mattel	*	15.982.430	Francesco Vicenzi - Caneva (PN)
CABBAGE PATCH KIDS	Coleco	*	999.950	Dimitri Cagni - Masate (MI)
CACCIA AL DRAGONE	Philips	*	2.737	Mario Armando - Saluzzo (CN)
CARNIVAL	Coleco x Atari	*	99.990	Marco Fossati - Genova
CARNIVAL	Coleco x Mattel	*	99.970	Angelo Pani - Monserrato (CA)
CAT TRAX	Leonardo	*	73.920	Roberto Cuttone - Catania
CAVEMAN	Mattel	*	1.350.150	Alessio Saita - Roma
CIRCUS	Leonardo	*	1.190	Ezio Gallo - Torino
COMMUNIST MUTANTS FROM SPACE	Starpath	*	677.090	Enzo Vaghi - Milano
CONGO BONGO	Sega x Atari	*	5.700	Federica Gallo Selva - Quaregna (VI)
CONGO BONGO	Sega x Coleco	*	107.960	Marino Vignali - Milano
COSMIC AVENGER	Coleco	*	224.670	Andrea Rimicci - Albisola Capo (SV)
COSMIC CREEPS	Telesys	*	156.500	Maurizio Pessi - Nova Milanese (MI)
COSMIC CRISIS	BIT X Coleco	*	27.250	Federico Bruno - Roma
CRAZY CHICKY	Creativision	*	54.420	Fabio Spimpolo - Legnago (VR)
CRAZY GLOBBER	Hanimex	*	236.910	Roberto Cuttone - Catania
CRYSTAL CASTLE	Atari	*	583.165	Paolo Ermoli - Varese
DEATH STAR BATTLE	Parker	*	88.212	Alessandro Gusmini - Termate (VA)
DECATHLON	Activision	*	13.358	Enrico Berta - Acqui Terme (AL)
DEMOLITION HERBY	Telesys	*	99.997	Maurizio Pessi - Nova Milanese (MI)
DESTRUCTOR	Coleco	1	500.000	Alessandro Fiori - Roma
DONKEY KONG Jr.	Coleco	*	586.900	Marco Cinelli - Firenze
DRACULA	Imagic	*	406.075	Maurizio Sicilia - Napoli
DRAGON FIRE	Mattel	*	329.020	Giorgio Berri - Roma
DRAGSTER	Activision	*	5:74	Alessandro Cardone - Firenze
ENDURO	Activision	*	28 - 64.027	Alfonso di Napoli - Baia Domittia S.(CE)
FATHOM	Imagic x Atari	*	24.154	Marco Fossati - Genova
FATHOM	Imagic x Mattel	*	20.595	Fausto Iervolino - Napoli
FLIPPER	Philips	*	993.580	Gianluca Terzoni - Castel S.G. (PC)
FORTRESS OF NARZOD	Vectrex	*	8.920	Mario Fresi - Brugherio (MI)
FRANTIC FREDDY	Spectravideo	*	14.050	Germano Di Renzo - Roma
FREEWAY	Activision	*	37	Pier Luca Noncovich - Sandigliano (VC)
FRENZY	Coleco	1	222.578	Gualberto Carrara - Firenze
FROGGER	Parker x Coleco	*	81.000	Lucia Vidic - Pordenone
FROGGER	Starpath	3*	99.990	Stefano Brusasca - Torino
FRONT LINE	Coleco	*	97.000	Marco Sabatini - Firenze
FROST BITE	Activision	*	368.220	Antonio Padda - Nuoro
GALAXIAN	Atari	*	466.010	Davide Mutti - Rovato (BS)
GAS HOG	Spectravideo	*	49.770	Alberto Zambelli - Vicenza
GHOST MANOR	Xonox	*	247.667	Giuseppe Artusio - Torino
GORF	Coleco	*	105.600	Maria Capelli - Busnago (MI)
GORF	Coleco x Atari	*	99.950	Giuseppe Artusio - Torino
GORF II	Coleco	*	18.780	Luciano Valzi - Milano
GUARDIAN	Apollo	*	601.575	Francesco Dolce Baldi - Palermo
GUST BUSTER	Sunrise x Coleco	*	18.050	Luigi Rinaldi - Milano
GYRUSS	Parker	*	149.200	Stefano Bonafini - Ferrara
HAPPY TRAILS	Activision	*	677.977	Massimo Toschi - Lavezzola (RA)
ICE TREK	Imagic	*	99.020	Giuseppe Rizza - Trapani
INVADERS	Leonardo	*	1.749	Giuseppe Artusio - Torino
JAMES BOND	Parker x Atari	*	35.700	Alessandro Jannarone - Milano
JAWBREAKER	Tigervision	*	89.345	Filippo Pirro - Roma
JOURNEY ESCAPE	Data Age	*	519.100	Tita Gerosa - Lecco (CO)
JOUST	Atari	*	999.700	David Sandri - Rovereto (TN)
JUNGLE HUNT	Atari	*	114.070	Luca Zavatti - Bologna
JUNGLER	Hanimex	*	88.280	Roberto Cuttone - Catania
KABOOM	Activision	*	479.997	Daniele Lorenzini - Bagno e Ripoli (FI)
KILLER BEES	Philips	*	109.999	Daniele di Bella - Roma
LADY BUG	Coleco x Mattel	*	437.220	Alessandro Questi - Lallio (BG)
LAS VEGAS	Philips	*	284	Claudio Cattaneo - Rovello Porro (CO)
LASER GATES	Imagic	*	83.211	Mario Fresi - Brugherio (MI)
LOST LUGGAGE	Apollo	*	139.309	Antonio Gerli - Milano
MASTER OF THE UNIVERSE	Mattel	1	12.152.650	Neocle Giordani - Novara
MELODY BLASTER	Mattel x Mattel	*	14.578	Luca Parolari - Venezia
METEORIC SHOWER	Puzzy Bit	*	30.400	Gualberto Carrara - Firenze
MINE STORM	MB Electronics	*	439.850	Aldo Reynaudo - Torino
MINER 2049ER	Microfun	*	480.455	Giuseppe Artusio - Torino
MISSILE WAR	Leonardo	*	22.750	Andrea Lombardi - Milano
MISSION 3.000 AD	Puzzy Bit	*	80.300	Barbara Gallo Selva - Biella (VC)
MISSION X	Mattel	*	229.620	Riccardo Marangotti - Scandicci (FI)
MOON PATROL	Atari	*	179.350	Raffaele Gambiglioni - Modena
MOUSE TRAP	Coleco x Mattel	*	13.260.800	Alessio Trillo' - Roma
MR. DO	Coleco	3*	649.950	Alberto Pivetti - Milano
NO ESCAPE	Imagic	*	921.562	Massimo Tabasso - Savigliano (CN)
NOVA BLAST	Imagic	*	9.991.050	Marco Di Benedetto - Udine
OBELIX	Atari	*	250.750	Marco De Santi - Castelfranco V.
OINK	Activision	*	999.600	Barbara Gallo Selva - Biella (VC)
OMEGA RACE	Coleco x Coleco	*	186.500	Federico Bruno - Roma
OPEN SESAME	Bit	*	39.510	Raffaele Manfredi - Rivalta (RE)
OUTLAW	Atari	*	17'	Marco Poggianella - Busto Arsizio (VA)
PARACHUTE	Homevision	*	38.075	Vincenzo Croce - Milano
PICK UP SPARE	Mattel	*	141	Marino Vignali - Milano
PITFALL II	Act. x Matt.	*	66.076	Neocle Giordani - Novara
PITSTOP	Epyx	*	1:25	Vittorio Mainardi - Milano
PLANET PATROL	Spectravision	*	358.920	Mario Cosco - Trofarello (TO)
PLAQUE ATTACK	Activision x Atari	2	113.110	Paolo Borghi - Camposanto (MO)
POLE POSITION	Atari	*	170.000	Mario d'Alessandro - Roma
POLE POSITION	Vectrex	*	77.350	Lorenzo Olivari - Novate Milanese
POPEYE	Parker x Atari	*	297.000	Giorgio Verga- Cornaredo - (MI)
POPEYE	Parker x Coleco	*	231.300	Fabio Bigliazzi - Milano
POPEYE	Parker x Mattel	*	305.900	Costanzo Foddai - Sassari
Q* BERT	Parker x Mattel	*	2.192.300	Alessandro Uccello - Genova
RETURN OF THE JEDI	Parker	3*	94.836	Stefano Brusasca - Torino
RIDDLE OF THE SPHINX'S	Imagic	*	337.107	Daniele Zambrini - Imola (BO)
RIVER RAID	Activision x Coleco	*	2.435.320	Riccardo Pedrini - Brescia
RIVER RAID	Activision x Mattel	1	1.000.000	Paolo Brighenti - Baricella (BO)
ROBIN HOOD	Xonox	*	998.000	Alberto Baduino - Pegli (GE)
ROBOT KILLER	Leonardo	*	26.940	Andrea Lombardi - Milano
ROBOT TANK	Activision	*	73	Stefano Todinio - Roma
ROCK'N ROPE	Coleco x Coleco	*	999.990	Stefano Lanza - Piacenza
SAFECRACKER	Imagic	*	227.100	Luciano Rizardi - Milano
SCI	Philips	*	12,9	Gian Marco Zanetti - Venezia
SCOOBY-DOO'S	Mattel	*	99.950	Filippo Negri - Firenze
SCRAMBLE	GCE	*	81.340	Gianni Manicardi - Modena
SEA MONSTER	Puzzy Bit	*	15.380	Massimo Vignati - Milano
SEA QUEST	Activision	*	623.350	Paolo Borgi - Camposanto (MO)
SHARP SHOT	Mattel	*	105	Fabrizio Muntoni - Sarroch (CA)
SIR LANCELOT	Xonox	*	999.790	Marco Baudino - Pegli (GE)
SLITHER	Coleco	*	152.205	Gualberto Carrara - Firenze
SMURF	Coleco	*	3.745.700	Umberto Marchiori - Busnago (MI)
SNOOPY & THE RED BARONS	Atari	=	88.370	Alessandro Pino - Torlupara (RM)
SOLAR STORM	Imagic	*	2.310	Emiliano Sanfilippo - Livorno
SONIC INVADER	Creativision	*	30.640	Fabio Spimpolo - Legnago (VR)
SORCERER'S APPRENTICE	Atari	*	100.372	Ugo Cacciatori - Carrara (MS)
SPACE ARMADA	Mattel	*	407.660	Pier Paolo Rotondo - Caserta
SPACE ATTACK	Hanimex	*	198.670	Roberto Cuttone - Catania
SPACE HAWK	Mattel	*	3.489.530	Nicola Nobili - Bologna
SPACE MASTER X-7	20th Century Fox	*	120.350	David Cristofaro - Trieste
SPACE MISSION	Leonardo	*	336	Matteo Brisca - Novara
SPACE SPARTAN	Mattel	*	2.404.880	Claudio Bezzi - Merano (BZ)
SPACE SQUADRON	Leonardo	*	4.343	Lucca La Camera - Recco (GE)
SPECTRON	Spectravideo	*	10.630	Andrea Pozzan - Arzignano (VI)
SPIDERMAN	Parker	*	98.590	Ottoz Laurent - St. Cristophe (AO)
STAMPEDE	Activision	*	23.870	Paolo Guglielmini - Saronno (VA)
STAR MASTER	Activision	*	9.492	Paolo Borghi - Camposanto (MO)
STAR STRIKE	Mattel	*	8.962	Fabrizio Marini - Monserrato (CA)
STAR TREK	Sega x Atari	=	874.800	Paolo Borghi - Camposanto (MO)
STAR TREK	Sega x Coleco	2	966.300	Claudio Bava - Napoli
STAR WARS	Parker x Atari	*	992.633	Roberto Rampoldi - Milano
STARGUNNER	Telesys	*	66.200	Stefano Formaio - Nova Milanese (MI)
SUB ROC	Coleco	*	999.800	Antonio Dossi - Lissone (MI)
SUPER COBRA	Parker	1	224.925	Paolo Banfi - Legnano (MI)
SUPER KUNG-FU	Xonox	*	203.600	Marcello Perugini - Roma
SUPERMAN	Atari	*	00:27	Paolo Accolti Gil - Roma
TANK WARS	Puzzybit	*	127.300	Gualberto Carrara - Firenze
TANKS A LOT	Leonardo	*	10.300	Michele Caramelli - Pistoia
TERRAHAWKS	Philips	*	4.315	Enrico Giuzio - Roma
THE DUKES OF HAZZARD	Coleco x Coleco	*	25.400	Gualberto Carrara - Firenze
THE END	Leonardo	*	32.920	Ugo Minguzzi - Firenze
THRESHOLD	Tigervision	*	80.880	Massimo Correnti - Portotorres (SS)
TRON DEADLY DISC	Mattel	*	73.630.600	Moreno Testi - Fornacette (PI)
TRON SOLAR SAILER	Mattel	3*	360.250	Andrea Bignami - Bologna
TROPICAL TROUBLE	Imagic	*	188.850	Giuseppe Rizza - Trapani
TRUCKIN'	Imagic 6.2	*	99.310	Devan Maggi - Milano
TURTLES	Philips	*	34.200	Enrico Giuzio - Roma
TUTANKHAM	Parker x Coleco	*	141.204	Marco Farneti - Pistoia
VANGUARD	Atari	*	999.750	Matteo Contini - Cassina De' Pecchi (MI)
VECTRON	Mattel	*	977.000	Paolo Monti - Tradate (VA)
VENTURE	Coleco x Mattel	*	655.340	Neocle Giordani - Novara
WALL DEFENDER	Bomb	*	239.674	Antonio Carrano - Milano
WAR GAMES	Coleco x Coleco	*	404.040.000	Ennio Palma - Olgiate Olona (VA)
WHITE WATER	Imagic	*	96.570	Alessandro Uccello - Genova
WING WAR	Imagic	*	3.151.275	Rosario Ciccarelli - Ariano Irpino (AV)
WORM WHOMPER	Activision	*	547.739	Luca Maggiolini - Bareggio (MI)
Z-TACK	Bomb	*	234.872	Emiliano Sanfilippo - Livorno
ZAXXON	Coleco x Mattel	3*	203.500	Davide Benuzzi - Pioltello (MI)

LE CINQUE LEGGI CHE REGOLANO L'HIT-BIT

1 Accettiamo i punteggi HI solo se anche nello spazio riservato al player 1/2 o allo score c'è lo stesso punteggio.

2 Accettiamo i punteggi a classifica solo se a fianco del record maggiore ci sono le iniziali del vostro nome e cognome oppure solo il nome (quindi niente punti e niente nomi di battaglia).

3 La foto dev'essere nitida e chiara e deve, necessariamente, riportare tutto lo schermo finale con le varie indicazioni del gioco: ovviamente niente foto di particolari.

4 Non usate il flash, la luminosità del video basta, e se non sono foto istantanee dev'essere allegato anche il negativo.

5 La foto dev'essere allegata al tagliando: scotch, colla o graffette sono indispensabili. Il tagliando deve essere compilato in tutte le sue parti.

HIT BIT

POVERA MARIA!

Ci dispiace veramente per Maria Taggio: ad un passo dalla vittoria è stata "bruciata" per soli 20 miseri punti a PARK PATROL!

A sua parziale consolazione possiamo solo dire che non è stata la sola a subire questa sorte: questo mese stranamente ci sono solo 5 vincitori, con ben 27 nuovi inserimenti.

File: HIT BIT V6 37
Prospetto: unificato

Titolo	Computer	Mese	record	Nome e Cognome
ABDUCTOR (Llamasoft)	VIC 20	*	99.980	Cristiano Leoni - Ferrara
ALICE (Apple)	MACINTOSH	1	945	Alberto Gusella - Rovigo
ALICE IN VIDEOLAND (Audiogenic)	CBM 64	*	10.636	Luca Seria - Portogruaro (VE)
ALPINER (Texas)	TI 99/4A	*	29.340	Claudio Rizzo - Roma
ANDROID TWO (Vortex)	ZX SPECTRUM	*	43.320	Daniele Zambrini - Imola (BO)
ANNIHILATOR (Rabbit)	CBM 64	*	5.450	Alberto Meloni - Limito (MI)
ANT ATTACK (Quicksilva)	ZX SPECTRUM	*	99.856	Daniele Tasso - Imola (BO)
AQUAPLANE (Quicksilva)	X2 SPECTRUM	*	7.025	Roberto Marianeschi - Roma
ARCADIA (Imagine)	VIC 20	1	786	Gianluca Franceschini - Roma
ASTROBLITZ (Audiogenic)	VIC 20	*	27.810	Enrico Sturaro - Torino
ATIC ATAC (Ultimate)	ZX SPECTRUM	1	999.905	Andrea Bonomi - Olgiate Olona
ATLANTIS (Imagic)	VIC 20	*	236.400	Giorgio Novella - Arenzano (GE)
AVENGER (Commodore)	VIC 20	*	2.110	Andrea Ruggiu - Milano
AZTEC (Datamost)	CBM 64	=	2.132.139	Gianni Regno - Ancona
BAGIT MAN (A.Action Software)	CBM 64	*	51.210	Andrea Noris - Membro (BG)
BANDITS (Sirius Soft)	CBM 64	1	470.890	Claudio Marconi - Roma
BC QUEST FOR TIRES (Sierra on L.)	CBM 64	1	33.155	Stefano Parazzi - Arese (MI)
BEACH HEAD (Access)	CBM 64	*	433.680	Massimo Gnoato - Rosa' (VI)
BEACH HEAD (Access)	ZX SPECTRUM	*	113.800	Roberto Marianeschi - Roma
BEACH HEAD II (Access)	CBM 64	1	979.200	Simone Ghilardi - Roma
BEAMRIDER (Activision)	800 XL	*	36.498	G.Franco Corallo - Imola (BO)
BEAMRIDER (Activision)	CBM 64	=	99.999.999	Daniele Navarra - Ostia Lido (RM)
BIGTOP BARNEY (Interceptor)	CBM 64	*	36.200	Giuseppe Signoretta - Torino
BILIARDO (Commodore)	CBM 64	1	9.940	Mauro Porta - Savona
BLACK HAWK (Thorn Emi)	CBM 64	1	155.054	Stefano Fiori - Roma
BLUE MAX (Synapse Soft)	CBM 64	1	99.990	Leonardo Marihoni - Ponteranica (BG)
BLUE PRINT (Commodore)	CBM 64	*	40.350	Stefano Canegrati - Cornaredo (MI)
BMX RACERS (Mastertronic)	CBM 64	1	1.257	Manuel Leone - Vercelli
BOOTY (Firebird)	ZX SPECTRUM	*	87	Daniele Zambrini - Imola (BO)
BOULDER DASH (Statesoft)	CBM 64	*	42.385	Chiara Montuori - Baiano (AV)
BOZO'S NIGHT OUT (Tasked LTD)	CBM 64	*	53 Pints	Paolo Gariboldi - Milano
BREAK DANCE (Epyx)	CBM 64	*	9.999	Marco Palmerini- Torino
BRIAN BLOODAXE (Softek Int.)	ZX SPECTRUM	*	4.200	Lorenzo Bettarini - Sesto F.no (FI)
BRUCE LEE (Datasoft)	800 XL	*	298.975	Francesco Benvenuto - Camogli (GE)
BRUCE LEE (Data Soft)	CBM 64	*	999.975	Giuseppe Signoretta - Torino
BRUCE LEE (Datasoft)	ZX SPECTRUM	1	999.975	Andrea Frosini - Sesto Fiorentino (FI)
BUCK ROGERS (Coleco)	ADAM	*	1.414.791	Luca Balboni - S. Remo (IM)
BUCK ROGERS (Sega)	ATARI	*	229.326	Stefano Ferrando - Spiumbergo (PN)
BUCK ROGERS (Sega)	CBM 64	*	3.325.350	Roberto Alessio - Avigliana (TO)
BUCK ROGERS (Sega)	TI 99/4A	*	179.536	Giorgio Greppi - Roma
BUG ATTACK (Cavalier C.)	APPLE II E	*	13.686	Marco Accordi - Roma
BURGER TIME (Interceptor Microsoft.)	CBM 64	*	10.700	Lorenzo Robba - Grugliasco (TO)
BURGER TIME (Data East)	TI 99/4A	*	510.700	Massimiliano Ferrari - Roma
BURNIN RUBBER (Colosoftware)	CBM 64	*	1.012.976	Roberto Finelli - Torino
CAR WARS (Texas)	TI 99/4A	2	30.030	Alessandea Daffara - Cirie' (TO)
CENTIPEDE (Atarisoft)	800 XL	*	167.499	Massimo Boscolo - Treviso
CENTIPEDE (Atarisoft)	CBM 64	*	57.163	Domenico Bettinali - Grottaferrata (Roma)
CENTIPEDE (Atarisoft)	VIC 20	*	288.719	Franco Casali - Parma
CHEQUERED FLAG (Psion)	ZX SPECTRUM	2	M.0:48,32	Stefano Bille - Schio (VI)
CHINA MINER (Future Coll.)	CBM 64	*	11.300	Roberto Gole' - Torino
CHUCKIE EGG (A & F Soft.)	ZX SPECTRUM	2	209.420	Paolo Perrotta - Lecce
CLIFF HANGER (JCF)	CBM 64	=	6.800	Guido Frisetti - Torino
CLOUDBURST (Tensor Tec.)	VIC 20	*	4.480	Diego Bardari - Roma
CLOWNS (Commodore)	VIC 20	1	22.630	Massimiliano Correa - Roma
COMMANDO (Elite)	CBM 64	1	999.990	Daniele Lonardi - Verona
CONGO BONGO (Sega)	CBM 64	2	93.620	Alessandro Pulpito - Muggio' (MI)
CONGO BONGO (Sega)	SC 3000	*	117.660	Luigi Giacomelli - Caerano S.M. (TV)
COSMIC CRUISER (Imagine)	CBM 64	*	1.860	Luca Donnini - Varese

LA PAGINA DELLE GARE

COSMIC CRUNCHER (Commodore)	VIC 20	*	119.520	Massimiliano Sessini - Olbia (SS)
CRAZY KITCHEN (Rebit Comp.)	ZX SPECTRUM	*	32.205	Gianbattista Porini - Verbania Intra
CRITTERS (Rabbit Soft.)	VIC 20	*	8.475	Piero Pizzi - Vigevano
CRYSTAL CASTLES (Thundervision)	CBM 64	=	562.924	Alessandro Di Martino - Torino
CYCLONS (Rabbit Soft.)	CBM 64	*	22.175	Luigi Sciurpa - Oristano
DEATCHEASE (Micromega)	ZX SPECTRUM	*	92.360	Adalberto Vallone - Milano
DECATHLON (Microsoft)	APPLE	*	7.076	Federico Crova - Pecetto (TO)
DECATHLON (Activision)	CBM 64	1	12.184	Giovanni Gumiero - Varenna
DECATHLON (Pewterware)	TI 99/4A	*	11.455	Geremia Anzovino - Villasanta (MI)
DECATHLON (Ocean)	ZX SPECTRUM	*	1.033.268	Antonio Pietrangeli - Roma
DEFENDER (Atarisoft)	CBM 64	*	999.950	Domenico Bettinali - Grottaferrata (RM)
DEMON ATTACK (Imagic)	VIC 20	*	1.174.740	Vito Nolli - Modugno (BA)
DEPTHCHARGE (Commodore)	CBM 64	*	3.864	Alberto Meloni - Limito (MI)
DIG DUG (Atarisoft)	CBM 64	*	999.920	Ivan Gusmini - Gazzaniga (Bergamo)
DIG DUG (Atarisoft)	VIC 20	*	999.990	Giulio Bodrato - Milano
DONKEY KONG (Atarisoft)	ATARI 800XL	*	102.000	Marco De Santi - Catelfranco V.
DONKEY KONG (AtariSoft)	CBM 64	*	1.000.000	Anna de Faveri - Mestre (VE)
DONKEY KONG (Nintendo)	CBM 64	*	155.800	Edoardo Ghedina - Cortina d'A.(BL)
DONKEY KONG (Atarisoft)	VIC 20	*	153.700	Luca Capraro - S. Giustina (BL)
DONKEY KONG (Atarisoft)	TI 99/4A	*	147.400	Claudio Rizzo - Roma
DONKEY KONG JR (ColecoVis)	ADAM	2	238.300	Claudio Bava - Napoli
DRAGON FIRE (Imagic)	CBM 64	*	31.500	Giuseppe Signoretta - Torino
DRAGONS DEN (Commodore)	CBM 64	*	33.090	Silvestro Cavallaro - Acireale (CT)
EAGLE EMPIRE (Alligata Soft)	CBM 64	=	278.610	Elena Crespi - Arconate (MI)
E.T. (Atarisoft)	ATARI 800 XL	*	110.329	Stefano Fattore - Milano
EXERION (Sega)	SC 3000	*	146.500	Luigi Giacomelli - Caerano S. Marco (TV)
F 15 STRIKE EAGLE (Datasoft)	ATARI 800 XL	*	24.850	Donatello Corallo - Grottaglie (TA)
F 15 STRIKE EAGLE (Microprose Soft.)	CBM 64	3*	11.850	Massimo Perin - Feltre (BL)
FALCON PATROL (Virgin)	CBM 64	=	14.275	Luca Botti - Cecina (LI)
FALCON PATROL II (Virgin)	CBM 64	*	52.900	Andrea de Caro - S.Teramo in Colle (BA)
FLAK (Funsfot)	CBM 64	*	38.400	Fabio Monaci - Frascati (RM)
FLIP & FLOP (First Star)	CBM 64	2	262.860	Claudio Billi - Bologna
FORT APOCALIPSE (Synapse)	CBM 64	=	163.448	Mauro Sabbà - Venezia
FRANTIC (Imagine)	VIC 20	=	536	Giorgio Pertusati - Tortona (AL)
FRED (Quicksilva)	ZX SPECTRUM	2	115.400	G.Luca Bessi - Napoli
FROGGER (Sega Enterprise)	CBM 64	*	18.655	Riccardo Piegaia - Cambiano (TO)
FROGGER (Sierra on L.)	CBM 64	=	41.625	Massimiliano Foglia - Lugano
FROGGER (Sierravision)	CBM 64	*	60.655	Maurizio Abete - Torre del Greco (NA)
FROGGER (Rabbit Soft.)	VIC 20	*	123.000	Piero Pizzi - Vigevano
FROGGER II (Parker)	CBM 64	*	31.315	Giuseppe Signoretta - Torino
GALAXY (Kingsoft)	CBM 64	*	85.770	Andrea Casa - Roma
GARDEN WARS (Commodore)	VIC 20	*	107.200	Luca Farris - Quartu S.E. (CA)
GET OFF MY GARDEN (Interc. Soft.)	CBM 64	*	135.240	Fabio Monaci - Frascati (Roma)
GHOSTBUSTERS (Activision)	CBM 64	*	999.900	Roberto Zambarelli - Recco (GE)
GHOSTBUSTERS (Activision)	ZX SPECTRUM	*	$ 41.200	Stefano Vecchi - Rubiera (GE)
GILLIGANS GOLD (Ocean)	CBM 64	*	27.450	Emilio Tubello - Scairolo (Svizzera)
GORF (Commodore)	CBM 64	*	41.680	Stefano Canegrati - Cornaredo (MI)
GORF (Commodore)	VIC 20	*	242.580	Matteo Martinelli - Riva S.G. (TN)
GRID RUN (Arcade)	ZX SPECTRUM	*	8.500	Gualberto Carrara - Firenze
GRID RUNNER (HES)	VIC 20	*	167.970	Luca Guerrieri - Roma
GROUND ZERO (General Comp.Comp)	APPLE MAC	*	239.055	Alberto Gusella - RO
GRYPHON (Quicksilva)	CBM 64	=	841.800	Francesco Masin - Vicenza
GUMSHOE (A & F Soft.)	CBM 64	1	33.418	Annunziato Minniti - Catanzaro
GUZZLER (Interceptor)	CBM 64	*	87.750	Giuseppe di Stefano - Catania
GYRUSS (Parker)	ATARI 800 XL	*	313.550	Claudio Fazio - S. Agata Militello (ME)
GYRUSS (Parker)	CBM 64	*	999.950	Stefano Livian - Santena (TO)
HARRIER (Durell Soft)	ZX SPECTRUM	*	36.680	Andrea Focardi - Grassina (FI)
HERO (Activision)	MSX	*	107.465	Fabio Mencarini - Capannori (LU)
HORACE & THE SPIDERS (Sinclair)	ZX SPECTRUM	*	10.400	Massimiliano Borghesi - Marina di Ravenna (RA)
HUNCHBACK (Ocean)	CBM 64	2	3.977.900	Antonio Gagliardi - Napoli
HUNGRY HORACE (Psion)	ZX SPECTRUM	*	65.470	Daniele Zambrini - Imola (BO)
HUNTER ON ICE (Colosoftware)	CBM 64	*	87.620	Roberto Nencini - Siena
HYPER SPORTS (Imagine)	ZX SPECTRUM	1	389.883	Antonio Pietrangeli - Roma
IMPOSSIBLE MISSION (Epyx)	CBM 64	1	35.894	Stefano Picchi - Livorno
INVISIBLE OUTLINE (Adonic Elect.)	ACQUARIUS	*	18.160	Andrea Del Mastio - Firenze
JAMMIN (Cosmos Andamber)	CBM 64	*	43.101	Giuseppe Signoretta - Torino
JAW BREAKER (Sierra)	CBM 64	1	264.765	Vincenzo Negri - Firenze
JELLY MONSTER (Commodore)	VIC 20	*	999.220	Daniele Capillo - Torino
JET-BOOT JACK (English Soft.)	CBM 64	1	37.250	Simone Ghilardi - Margine Coperta (PT)
JET PAC (Ultimate)	ZX SPECTRUM	3*	999.570	Fabio Maltomini - Montefoscoli (PI)
JINN GENIE (Micromega)	CBM 64	*	99.950	Fabrizio Rosini - Vicenza
JOUST (Atarisoft)	ATARI 800XL	*	2.078.900	Stefano Fattore - Milano
JUICE (Tronix)	CBM 64	1	55.510	Marco Limonta - Veduggio (MI)
JUMPIN JACK (Livewire)	CBM 64	*	24.480	Lorenzo Kashanirad - Collesalvetti (VI)
JUMPMAN JR. (Epyx)	CBM 64	*	130.275	Alberto Perlo - Pinerolo (TO)
JUNGLE HUNT (Atarisoft)	APPLE IIe	*	517.500	Carlo Venturi - Cento (FE)
JUPITER LANDER (Commodore)	CBM 64	1	74.500	Alessandro Duoccio - Nova Milanese (MI)
JUPITER LANDER (Commodore)	VIC 20	*	85.000	Gianpiero d'Elia - Salerno
KICKMAN (Commodore)	CBM 64	*	23.400	PierPaolo Dimaio - Salerno
KID GRID (Tronix)	CBM 64	*	53.240	Marcello Clarizia - Cava dei Tirreni (SA)
KILLER GORILLA (Micropower)	BBC "B"	*	30.300	Germano Giacobbe - Barcellona (E)
KONG STRIKS (Ocean)	CBM 64	*	4.528.940	Giuseppe Signoretta - Torino
KRYSTAL OF ZONG (Pss)	CBM 64	*	70.300	Antonio Guarinello - Torino
KUNG FU (Bug Byte)	ZX	2	548	Giacomo Guatteri - Firenze
LAZY JONES (Terminal)	CBM 64	*	45.111	Giuseppe Stella - Foggia
LE MANS (Commodore)	CBM 64	*	2.446.720	Vittorio Betti - Acqui Terme (AL)
LOS ANGELES 1984 GAMES (Atarisoft)	ATARI 800XL	*	228.029	Massimo Boscolo - Treviso
LUNAR JETMAN (Ultimate)	ZX	*	74.420	Paolo Perrotta - Lecce
MAD MOULD (Adonic Elect.)	ACQUARIUS	*	14.420	Andrea Del Mastio - Firenze
MANIC MINER (Soft. Project)	CBM 64	*	27.224	Stefano Mancini - Roma
MANIC MINER (Bug Byte)	ZX SPECTRUM	=	27.919	Luigi Esposito - Palermo
MARIO BROS (Atari)	CBM 64	1	913.920	Ennio Gildi - Ostia Lido (RM)

LA PAGINA DEI RECORD

MEPHISTO (EuroByte)	CBM 64	*	42.433	Massimo Correnti - Portotorres (SS)
MELODY CHASE (Radofin)	ACQUARIUS	*	34.770	Andrea Del Mastio - Firenze
MINER 2049ER (Big Five)	ATARI 800XL	*	119.975	G.Franco Marino - Livorno
MINER 2049ER (Oleander)	CBM 64	1	105.165	Paolo Veggetti - Pescara
MINE MADNESS (Thorn Emi)	VIC 20	*	10.615	Massimiliano Bonisoli - Milano
MINI KONG (Anirog Soft.)	VIC 20	*	287.800	Andrea Monti - Pavia
MOLE ATTACK (Commodore)	VIC 20	*	100	Nicola Provenzano - Castrignano dei Greci (LE)
MONACO G.P. (Sega)	SC 3000	*	237.105	Alessandro Bonomi - Milano
MOON ALTER (Ocean)	ZX SPECTRUM	*	232.710	Daniele Zambrini - Imola (BO)
MOON MINE (Texas)	TI 99/4A	*	147.600	Luciano Cortesi - Lugo (RA)
MR DO CASTLE (Parker)	CBM 64	*	89.580	Giuseppe Signoretta - Torino
MS. PAC MAN (Atarisoft)	ATARI 800 XL	*	121.640	Gualtiero Serra - Desio (MI)
Ms. PAC MAN (Atarisoft)	CBM 64	*	48.260	Luca Schiavini - Cento (FE)
MUNCH MAN (Solar S. Sot.)	CBM 64	*	607.380	Alessandro Venturelli - Ferrara
MUNCH MAN (Texas)	TI 99/4A	1	205.920	Enrico Carrara - Bergamo
NEPTUNE (E.Software Company)	CBM 64	3*	763.180	Franco Mercuri - Foligno (PG)
NIBLY (Reimuth)	CBM 64	*	20.733	Giuseppe di Stefano - Catania
NIGHT MISSION PINBALL (Sub Logic)	CBM 64	*	4.028.260	Franco Ghiara - Genova
N. SUB (Sega)	SC 3000	*	65.500	Federico Mantovani - Isola Rizza (VR)
NECROMANCER (Synapse)	CBM 64	*	99.969	Loris Piccinato - Solaro (MI)
OIL'S WELL (Sierra Line)	CBM 64	=	286.470	Franco Quaranta - Torino
OLLIE'S FOLLIES (Fanda)	CBM 64	*	8.000	Giuseppe Signoretta - Torino
OMEGA RACE (Bally Midway)	CBM 64	=	511.000	Raffaello Panico - S. Arpino (CE)
OMEGA RACE (Commodore)	VIC 20	*	379.500	Valeriano Vidili - Roma
O'RILEY'S MINE (Datasoft)	CBM 64	*	$ 655.900	Luca Fiocchi - C.Monti (RE)
PAC MAN (Atarisoft)	CBM 64	1	89.120	Alessandro Merli - Bologna
PAC MAN (Atarisoft)	VIC 20	*	19.220	Michele Toddè - Genova
PARK PATROL (Activision)	CBM 64	=	990.080	Vincenzo Borrelli - Napoli
PARSEC (Texas)	TI 99/4A	*	999.700	Enrico Carrara - Bergamo
PENGO (Atarisoft)	ATARI 800XL	*	1.401.950	Giulio Marini - Pisa
PENGO (Colosoftware)	CBM 64	*	309.600	Chiara Montuori - Baiano (AV)
PETCH (Colosoft)	CBM 64	*	177.000	Fabio Perolio - Torino
PHANTOM ATTACK (Mastertronic)	VIC 20	*	2.518.247	Andrea Ferrando - Montepurzio Catone (Roma)
PHARAOHS CURSE (Synapse)	CBM 64	*	9.170	Fabio Monaci - Frascati (RM)
PITFALL I (Activision)	CBM 64	*	85.883	Corrado Lo Priore - Monza (MI)
PIT STOP 2 (Epyx)	CBM 64	=	01:15	Alessandro Bartoli - Como
POLE POSITION (Atarisoft)	ATARI 800XL	=	112.150	Roberto Paganuzzi - Milano
POLE POSITION (Atarisoft)	CBM 64	*	112.920	Pierluigi Bertolini - Torino
POLE POSITION (Atarisoft)	ZX SPECTRUM	1	69.300	Marco Bucciarelli - Prato (FI)
POOYAN (Datasoft)	CBM 64	*	3.702.050	Alessio Roic - Roma
POPEYE (Parker)	ATARI 800XL	*	319.420	Daniele Fazio - S. Agata Militello (ME)
POPEYE (Parker)	CBM 64	=	355.730	Daniele Capaldo - Torino
POPEYE (Parker)	TI 99/4A	*	94.060	Claudio Rizzo - Roma
POTTY PIGEON (Silver Moon)	CBM 64	=	16.810	Milton Venturi - Massarosa (LU)
PREPPIE (Adventure I.)	ATARI 800XL	*	22.420	Dario Pozzi - Milano
PSSSST (A.C.G.)	ZX SPECTRUM	1	326.465	Luigi Liccione - Latina
Q* BERT (Parker)	ATARI 800XL	*	105.210	Riccardo Masnata - Genova
Q* BERT (Parker)	CBM 64	*	116.675	Franco Cormaggi - Torino
Q* BERT (Parker)	TI 99/4A	*	20.195	Claudio Rizzo - Roma
QUO VADIS (Softek Int.)	CBM 64	1	73.350	Marco Marra - Napoli
RADAR RAT RACE (Commodore)	CBM 64	*	102.200	Marco Brera - Pray Biellese
RADAR RAT RACE (Commodore)	VIC 20	*	244.580	Matteo Martinelli - Riva S.G. (TN)
RAIDER OF CURSED (Arcade)	ZX SPECTRUM	*	11.480	Giovanni Carbonara - Triggiano (BG)
RAID ON FORT KNOX (Commodore)	CBM 64	*	5.290	Fabrizio Manolo - Udine
RAID ON FORT KNOX (Commodore)	VIC 20	=	15.150	Ottavio Florimo - Girifalco (CZ)
RAID OVER MOSCOW (Access)	CBM 64	*	555.200	Stefano Orsi - Alessandria
RAINBOW WALKER (Synapse)	CBM 64	*	77.969	Antonio Signoretta - Torino
RALLY DRIVER (Hill Mc Gibbon)	ZX	*	08:46	Matteo Galiazzo - Genova
RAT RACE (Commodore)	VIC 20	*	32.580	Stefano Bollani - Firenze
REVENGE OF MUTANT CAMELS (Llamasoft)	CBM 64	*	686.587	Daniele Galliani - Camigliano (LU)
RIVER RAID (Activision)	ZX SPECTRUM	2	317.970	Stefano Bille - Schio (VI)
ROAD RACE (Commodore)	VIC 20	*	12.55 Km	Eros Piermatti - Foligno (PG)
ROBIN HOOD (English Soft.)	ATARI 800XL	*	14.280	Vittorio Bolognesi - Correggio (RE)
SABRE WULF (Ultimate)	ZX SPECTRUM	1	549.660	Gianluca Rocchi - Roma
SAUCER ATTAK (AlexSoft)	CBM 64	=	137	Andrea Alverà - Cortina D' Ampezzo
SAVE NEW YORK (Creative Soft)	CBM 64	*	860	Alessandro Miccolini - Faenza (RA)
SHAFT MINER (Erregisoft)	CBM 64	*	29.590	Gabriele Gresta - Arezzo
SEA WOLF (Commodore)	CBM 64	*	77.400	Cosimo Curini - Pisa
SIREN CITY (Interceptor)	CBM 64	*	11.900	Fabio Monaci - Roma
SIR PENT (CSP Microgame)	VIC 20	*	60.610	Damiano Genovese - Ladispoli (Roma)
SKI RACE (Commodore)	CBM 64	*	332.730	Luigi Contiello - Napoli
SKRAMBLE (Anirog)	CBM 64	*	183.430	G.Luca Mercuri - Foligno (PG)
SLINKY (Cosmi)	ATARI 800XL	*	9.600.000	Vittorio Bolognesi - Correggio (RE)
SNEGGIT (Texas)	TI 99/4A	*	22.980	Fabrizio de Leo - Marino (Roma)
SNOKIE (Funsoft Inc.)	CBM 64	*	17.360	Nico Rizzo - Agropoli (SA)
SOLO FLIGHT (Microprose S.)	ATARI 800XL	*	18.060	Stefano Fattore - Milano
SOLO FLIGHT (Microprose)	CBM 64	=	22.355	Roberto Saletti - Grosseto
SORCERY (Virgin)	CBM 64	3*	25.100	Luigi Tura - Thiene
SPACE PILOT (King Soft)	CBM 64	*	538.100	Stefano Livian - Santena (TO)
SPACE RAIDERS (Psion)	ZX SPECTRUM	*	7.890	Luca Tedeschi - Napoli
SPACE TAXI (Muse)	CBM 64	1	$ 693,08	Marco Marra - Napoli
SPARE CHANGE (Bronderbund)	APPLE II E	*	999.800	Enrico Borsalino - Cuneo
SPELUNKER (Atarisoft)	ATARI 880XL	*	267.750	Mario Pastore - Napoli
SPY HUNTER (U.S. Gold)	CBM 64	1	369.650	Marco Marra - Napoli
SPY HUNTER (U.S. Gold)	ZX SPECTRUM	1	966.885	Damiano Sordi - Roma
SQUISH'EM (Sirius)	CBM 64	*	73.580	Marco Leonardi - Roma
STAR BATTLE (Commodore)	CBM 64	*	22.700	Stefano Fagnocchi - Rimini (FO)
STAR BATTLE (Commodore)	VIC 20	*	23.920	Eros Piermatti - Foligno (PG)
STAR JACKER (Sega)	SC 3000	*	171.047	Leonardo Luccone - Roma
STAR POST (Commodore)	VIC 20	=	999.800	Fabrizio Orsini - Imola (BO)
STAR TREK (Sega)	ATARI 800XL	*	537.500	Massimo Boscolo - Treviso
STAR TREK (Sega)	CBM 64	*	114.000	Andrea Camilli - Mestre (VE)

LA PAGINA DELLE GARE

BONUS

LA PAGINA DEI RECORD

STELLAR WARS (Commodore)	C 16	*	2.050	Efrem Castelnuovo - Lecco (CO)
SUICIDE STRIKE (Tronix)	CBM 64	*	457.000	Massimo Salvati - Roma
SUPER ALIEN (Commodore)	VIC 20	*	16.900	G.Luca Pizzingrilli - Folignano (AP)
SUPER BUNNY (Datamost)	CBM 64	=	4.050	Gianni Regno - Ancona
SUPER PIPELINE (Task Set)	CBM 64	*	212.785	Claudio Melchior - Udine
SUPER SMASH (Commodore)	VIC 20	=	10.800	Davide Giulivi - Sesto S. Giovanni (MI)
SURVIVOR (Synapse)	CBM 64	*	667.770	Sauri del Dotto - Talentino (MC)
TAPPER (Midway Co.)	CBM 64	*	1.608.100	Paolo Guidotti - Torino
TETRA HORROR (Spectravideo)	SVI 328	*	388.250	Andrea Pozzan - Arzignano (VI)
THE WARRIORS OF ZYPAR (Synapse)	CBM 64	=	1.641	Luca Botti - Cecina (LI)
THE WAY OF EXPLODING FIST (Melbourne House)	CBM 64	1	215.200	Fulvio Galgani - Roma
TI INVADERS (Texas)	TI 99/4A	*	16.083	Massimiliano Ferrari - Roma
TOOTH INVADERS (Commodore)	CBM 64	=	56.980	Vito Disanto - Santeramo (BA)
TORNADO (Quicksilva)	VIC 20	*	23.410	Luciano Adamo - Catania
TOY BIZARRE (Activision)	CBM 64	=	810.230	Davide Serio - Bologna
TRACK & FIELD (Konami)	CBM 64	*	997.200	Giuseppe Signoretta - Torino
TRASHMAN (New Gener.)	CBM 64	*	4.710	Luca Donnini - Varese
TROUT (Sirius)	VIC 20	*	99.990	Damiano Genovese - Ladispoli (Roma)
TUTANKHAMUN (Micromania)	ZX SPECTRUM	*	110.062	Daniele Zambrini - Imola (BO)
UNDERWURLDE (Ultimate)	ZX	*	62.097	Paolo Perrotta - Lecce
VORTEX (Interceptor Soft.)	CBM 64	*	99.950	Mario Corsolini - Follonica (GR)
WHISTLER'S BROTHER (Broder B.)	CBM 64	*	12.800	Lua Donnini - Varese
WIZARD (Random Access)	CBM 64	2	164.650	Antonio Gagliardi - Napoli
ZAXXON (Datasoft)	ATARI 800XL	*	111.600	Andrea Vismara - Milano
ZAXXON (GCS)	CBM 64	*	10.771.900	Marco Leonardi - Roma
ZAXXON (Sega)	CBM 64	*	1.009.903	Andrea Salvai - Vinovo (TO)
ZEPPELIN RESCUE (Interc. Soft.)	CBM 64	*	220.000	Massimo Antinori - Milano
ZODIAC (Anirog Soft.)	CBM 64	*	4.789.470	Antonio Marciano - Catona (RE)
ZZOMM (Imagine)	ZX SPECTRUM	3*	741.740	Riccardo Ferrari - Vigevano (PV)
ATTACK (Program)	VIC 20		FG 7.310	Stefano Starita - Napoli
DUELLO (Specia' Progr.)	CBM 64		FG 36.224	Alberto Marzolo - Firenze
HAMBURGER (Program S.)	CBM 64		FG 15.250	Edoardo Ghedina - Cortina d'Ampezzo
HERO (Activision)	CBM 64		FG 1.000.000	Dario Tani - Mestre (VE)
IMPERO (Program S.)	CBM 64		FG 67.250	Alberto Dessalvi - Recco (GE)
JAWBREAKER (Sierra)	APPLE IIE		FG 99.995	Alberto Cogo - Milano
MINIERA (Program Special)	CBM 64		FG 613.000	Andrea Dessalvi - Recco (GE)
ORSACCHIOTTI (Programs)	CBM 64		FG 300.450	Mauro Pitone - L'Aquila
PEGASO (Load'n'Run)	CBM 64		FG 546.660	Alessandro Stecchi - Firenze
PITFALL II (Activision)	CBM 64		FG 199.000	Gianni Manicardi - Modena
SKY (Commodore)	CBM 64		FG 351.050	Emanuele Nibi - Roma
SUPER CORSA (Linguaggio Macchina)	CBM 64		FG 52.830	Leonardo Raso - Roma

TRUCCI BLUFF & STRATEGIE

Protagonista di questo numero di TB&S è l'avventura del figlio di Wally, Herbert.
La soluzione completa di Herbert's Dummy ci è stata inviata da Sauro Benelli di Arezzo.
Recatevi nella stanza con il Break out e conquistate il guanto. Recatevi al 1° piano e scambiatelo con lo stemma. Prendete la torcia e caricatela con la lampadina e rilasciatela dove l'avete presa. Andate in cantina, lasciate la moneta di cioccolato e con l'ascensore andate al reparto giocattoli del 2° piano. Prendete la pistola che si carica automaticamente con il tappo preso in cantina. Ora andate al castello con lo stemma e la pistola. Entrate, salite le scale e prendete la bandiera con lo stemma.
Tornate a barattare la pistola con il vaso di miele. Tornate al 3° piano e scambiate la bandiera con la chiave. Andate al 4° piano allo schermo iniziale e saltate sul cubo che si aprirà e vi catapulterà sugli scaffali dove scambiate il miele con l'orsacchiotto. Prendete l'ascensore e raggiungete il 1° piano ed uscite dalla stanza dalla parte sinistra. Uscite dai grandi magazzini e scambiate la chiave con la corda. Raggiungete nuovamente il 4° piano, entrate nella stanza tipo Space Invaders ed aspettate che l'orsacchiotto apra la porta. Entrate nella stanza ed allungate la corda. Prendete il pesce rosso e la bandiera e andate nella stanza con la piscina a scambiare il pesce con la papera.
Tornate nella stanza con il castello e cambiate la bandiera con i sassolini che stanno sopra il castello. Tornate all'uscita del grande magazzino e prendete la fionda; fate ritorno alla stanza degli ascensori ed uscite dall'altra parte, sempre al primo piano. Prendete la torcia ed andate nella stanza buia vicina alla cantina dove potrete giocare grazie alla fionda. Quando avete abbattuto tutte le anatre, cadrà un oggetto che andrà depositato in un luogo accessibile.
Ora con la moneta di cioccolato ed il mattone andate al 2 piano, depositate il mattone, saltateci sopra e raggiungete la cassa dove la moneta di cioccolato si trasformerà in una moneta vera.
Raccogliete un oggetto che avete già usato, andate nella stanza con le corde e salite, muovendo il joystick tipo decathlon, sullo scaffale con la bomba.
Con l'ordigno e la moneta entrate nella stanza con la porta d'entrare a fessura e dovrete distruggere la città. Se l'impresa riuscirà guadagnerete una palla di cannone.
Con questa e l'oggetto raccolto nella stanza con le anitre, fate sparare il cannone del 3° piano che romperà un muro permettendovi di raggiungere una stanza altrimenti inaccessibile dove potrete prendere una specie di faccia sorridente. Con questa faccia ed il guanto potrete entrare nella stanza protetta dalla mano, in pratica nella stanza Lost & Found dove vi attendono Wally & Wilma. Infine dovrete riattivare la scala mobile con un salto in prossimità dell'interruttore e riabracciare finalmente i genitori. Sauro Benelli conclude la sua lettera segnalandovi che in Herbert's Dummy Run ci sono tre oggetti inutili (la radio, il libro di Pete e la macchina fotografica) che vanno presi e rimessi al loro posto per poter ottenere una quantità di caramelle più alta.

il mercato

TITOLO:	MARCA:	TIPO	COMPA-TIBILITÀ:	PREZZO LIST.	PREZZO MEDIO	PROVA
ARCADIA	VIRGIN	AZIONE	64/ZX/Vi			VG 16
AUTOMANIA	MIKRO-GEN	AZIONE	64/ZX			
BEACH HEAD	ACCESS	GUERRA	64/ZX	25.000		VG 23
BEAM RIDER	ACTIVISION	SPAZIO	A/C/I/64/XL	94.000	90.000	VG 13
BMX RACERS	MASTERTRONIC	SPORT	64/ZX			VG 23
BRUCE LEE	DATASOFT	AVVENTURA	XL/64			VG 21
BUCK ROGERS	SEGA	SPAZIO	64/M			
BUMP'N' JUMP	MATTEL	GUIDA	A/C/I	69.000	65.000	VG 21
BURGERTIME	MATTEL	AZIONE	A/C/I/64	69.000	65.000	VG 10
CARNIVAL	COLECO	AZIONE	A/C/I	52.000	40.000	VG 6
CENTIPEDE	ATARI	AZIONE	A/I/XL	39.000	60.000	VG 10
CHILLER	MASTERTRONIC	AZIONE	64/M			
DAMBUSTER	U.S. GOLD		ZX/64	25.000	30.000	
DECATHLON	ACTIVISION	SPORT	A/64/TI/XL	97.000	95.000	VG 13
DEFENDER	ATARI	SPAZIO	A/I/64	39.000	50.000	VG 2
DIG DUG	ATARI	AZIONE	A/63	34.000	55.000	VG 13
DONKEY KONG	COLECO	AZIONE	A/C/TI/AD	62.000	60.000	VG 5
DONKEY KONG JR.	COLECO	AZIONE	C/AD/XL	72.000	62.000	VG 16
ENDURO	ACTIVISION	GUIDA	A/64	92.000	90.000	VG 10
FALCON PATROL II	VIRGIN	AZIONE	64/ZX			VG 23
FATHOM	IMAGIC	AZIONE	A/I	59.000	55.000	VG 12
FINDER KEEPERS	MASTERTRONIC	AVVENTURA	64/ZX/M			VG 29
FLIGHT SIMULATOR	SUBLOGIC	SIMULAZ.	ZX/64/M			VG 4
FLIGHT SIMULATOR II	SUB LOGIC	SIMULAZ.	64/AP/IBM	30.000	25.000	
FLIP & FLOP	FIRST STAR		64/XL	49.000		VG 18
FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD		ADVENTURE	ZX/64			VG 31
FROGGER	PARKER	AZIONE	A/I	79.000	65.000	VG 5
GHOST TOWN	VIRGIN	ADVENTURE	ZX/TI			VG 21
GHOSTBUSTERS	ACTIVISION	AZIONE	64/ZX/M	32.000		VG 23
GIVE MY REGARDS TO BROAD STREET	MIND GAMES	AZIONE	ZX/64			VG 31
GORF	COLECO	SPAZIO	A/C/64	52.000	40.000	
H.E.R.O.	ACTIVISION	AVVENTURA	A/C/64/M/XL/ZX	94.000	90.000	VG 16
HAPPY TRAILS	ACTIVISION	GUIDA	A/I	25.000	30.000	VG 10
ILLUSIONS	MATTEL	AZIONE	I/C	59.000	55.000	
JET SET WILLY	SOFT. PROJ.	AZIONE	ZX/64/M			
JUNGLE HUNT	ATARI	AVVENTURA	A/I	25.000		VG 12
KABOOM	ACTIVISION	AZIONE	A/64	77.000	75.000	VG 1
KANGARDO	ATARI	AZIONE	A/64	25.000	70.000	VG 19
KEYSTONE KAPERS	ACTIVISION	AVVENTURA	A/C/64	90.000	80.000	VG 11
KNOCK OUT	ELITE		ZX/64	22.000	25.000	
LADY BUG	COLECO	LABIRINTO	C/I	52.000	50.000	VG 12
LILLY ADVENTURE	HOMEVISION	AVVENTURA	A/C	35.000	20.000	
M.U.L.E.	ELECTRONICS ARTS		64/XL/Ap	39.000		VG 24
MASTER OF UNIVERSE	MATTEL	AZIONE	A/C/I	69.000	65.000	VG 21
MINER 2049er	MICROLAB	AZIONE	C/A/AD			VG 29
MISSILE COMMAND	ATARI	SPAZIO	A/XL	59.000	25.000	VG 3
MOON PATROL	ATARI	SPAZIO	A/I	39.000		VG 16
MOONSWEEPER	IMAGIC	SPAZIO	A/C	65.000	59.000	VG 18
MOUSE TRAP	COLECO	LABIRINTO	A/I	40.000		
MS. PAC MAN	ATARI	LABIRINTO	A/XL	39.000		VG 9
NOVA BLAST	IMAGIC	SPAZIO	I/C	49.000	45.000	VG 10
ONE on ONE	ELECTRONICS ARTS		64/XL	38.000		VG 21
PAC MAN	ATARI	LABIRINTO	A/I/XL	39.000	75.000	
PITFALL I	ACTIVISION	AVVENTURA	A/C/AD/64	94.000	90.000	VG 1
PITFALL II	ACTIVISION	AVVENTURA	A/C/AD/XL/64/M	94.000	90.000	VG 15
POLE POSITION	ATARI	GUIDA	A/XL	39.000	80.000	VG 11
RAID OVER MOSCOW	ACCESS	GUERRA	64/ZX		15.000	VG 26
RIVER RAID	ACTIVISION	AZIONE	A/C/I/64/ZX	92.000	70.000	VG 6
SOFTWARE STAR	ADDICTIVE		ZX/64	35.000		VG 27
SORCERY	VIRGIN	AVVENTURA	ZX/64/M			VG 21
SPACE SHUTTLE	ACTIVISION	SPAZIALE	A/64	92.000	90.000	VG 17
STOP THE EXPRESS	SINCLAIR	AZIONE	ZX/M			VG 24
TURMOIL		AZIONE	ZX/Vi			VG 27
WORM WHOMPER	ACTIVISION	AZIONE	A/I	39.000	30.000	VG 15
ZAXXON	COLECO	SPAZIO	C/64/M	72.000	60.000	VG 12
ZENJI	ACTIVISION	STRATEGIA	C/AD/64/ZX/XL	75.000	55.000	VG 24

LEGENDA — A = VCS ATARI; **AP** = APPLE; **AD** = ADAM; **AM** = AMSTRAD; **C** = COLECOVISION; **I** = INTELLIVISION; **LE** = LEONARDO; **M** = MSX; **P** = VIDEOPAC PHILIPS; **S** = SUPERCHARGER STARPATH; **V** = VECTREX; **Vi** = VIC 20; **XL** = ATARI XL; **ZX** = ZX SPECTRUM; **64** = CBM 64; **TI** = TI 99/4A; **B** = BBC

CONSOLLE

MODELLO	PREZZO LI	PREZZO US
ACTIVATOR per ATARI	153.000	
ACTIVATOR per INTELLIVISION	153.000	
ATARI VIDEO COMPUTER SYSTEM con Super Controller	127.800	
BASE CREATIVISION	415.000	
BASE COLECOVISION	175.000	130.000
COLECO/ATARI CONVERTER	169.000	
COLECO/ROLLER CONTROLLERS con cartuccia Slither	160.000	
COLECO/SUPER ACTION CONTROLLERS con cartuccia Rocky	160.000	
COLECO/MODELLO TURBO con cartuccia	145.000	130.000
Consolle		
LEONARDO con cartuccia G.S. Tennis	150.000	
LUCKY KEYBOARD tastiera alfanumerica	249.000	230.000
LUCKY tastiera musicale	199.000	
LUCKY espansione di memoria	145.000	
BASE MATTEL INTELLIVISION	199.000	
MODULO INTELLIVOICE	99.000	
PHILIPS VIDEOPAC G 7000	165.000	
PHILIPS VIDEOPAC G 7200	300.000	
PHILIPS VIDEOPAC G 7400	200.000	
SUPERCHARGER con cartuccia	95.000	
Consolle		
VECTREX	195.000	
VECTREX HARD CONTROLLER	80.000	

ACCESSORI

ACCESSORIO/JOYSTICK	PREZZO
Atari - Kids Controller	18.000
Atari - Paddle	26.000 (la coppia)
Atari - Super Controller	23.000
Atari - AC Adaptor per VCS 2600	11.000
Boss - Joystick	35.000
Flashfire - Paddle	26.000
Magnum - Joystick	15.000
Mastertronic - Mastershot 1	15.500
Mastetronic - Mastershot 2	20.000
Mastertronic - Mastershot 3	39.000
Point Master - fuoco rapido	19.000
Point Master Quick	29.000
Point Master-controllo competizione	39.000
Rugger Joystick challenger	30.000
Sony - Hyper shot per TRACK & FIELD	36.000
Sony - Joystick senza filo comando	79.000
Sony - Joystick senza filo comando e ricevitore	160.000
Toshiba - Joystick	35.000
Wico - Apple adaptor	45.500
Wico - Keypad per Coleco Vision	54.500
Wico - Philips adaptor	20.300
Wico - Powergrip	58.500
Wico - The boss controll	39.000
Wico - Three way deluxe	64.000
Wico - Track ball	103.000

COMPUTER

MODELLO	PRODUTTORE	PREZZO NUOVO	PREZZO USATO	CARATTERISTICHE PARTICOLARI
BBC MICROCOMP.	Acorn Comp.	1.699.200		Collegabile in rete econet ha una entrata analogica ed un connettore per il collegamento di un secondo processore
ELECTRON	Acorn Computer	625.000		Con la risoluzione max sono ottenibili solo 2 colori
CPC 464	Amstrad	823.640		Uscita stereo con reg. tono e volume
APPLE IIC	Apple	2.831.250		Portatile
APPLE IIE	Apple	2.183.413		
800 XL	Atari	299.000		Con la grafica ad alta ris. sono ottenibili solo 2 colori
130 XE	Atari	374.000		Memoria Ram di 128 kbyte gestibile a blocchi. Completamente compatibile con Atari 800
V 20	Canon	873.000		Standard MSX - interfacce per stampante e registratore incorporato
VIC 20	Commodore	180.000	100.000	
CBM 64	Commodore	625.000		
CBM 64 EXECUTIVE	Commodore	2.285.000		Portatile con monitor 5" a colori incorporato
C 16	Commodore	242.000		
PLUS 4	Commodore	1.030.000		Software integrato (su rom) file manager spreadsheet, wordprocessor
HC 7E	JVC			Standard MSX - Collegabile a lettore disco
M 10	Olivetti	1.320.000		Portatile con funzionamento a pile o a rete e con display incorporato. Peso 1.700 g.
VG 8000	Philips	555.000		Standard MSX
VG 8010	Philips	610.000		Standard MSX - possibilità di espansione della memoria oltre 128 K Ram
VG 8020	Philips	750.000		Standard MSX - interfaccia per la stampante incorporata
MPC 110	Sanyo			Standard MSX
SC 3000	Sega	435.000		È in commercio la versione a 64 tasti rigidi (SC-3000 H)
MZ 821	Sharp	690.000		Con la massima risoluzione si possono ottenere due colori. Il testo è selezionabile ad 80 colonne
MZ 711	Sharp	790.000		Mod. 721, come 711 + reg. L. 900.000 Mod. 732 come 711 + reg. + plotter a colori L. 1.250.000
SPECTRUM	Sinclair R.	470.000		Versione a 57 tasti rigidi (Spectrum +) L. 550.000
ZX 81	Sinclair R.	120.000		
SPECTRUM +	Sinclair R.	550.000		
QL	Sinclair R.	1.200.000		Quattro programmi di utilità su microdrive interni alla confezione
HB 10	Sony			Standard MSX
HB 501 P	Sony			Standard MSX - incorporati registratore dati e joystick
HB 75	Sony	800.000		Standard MSX - a disposizione un databank personale incorporato per la gestione di varie informazioni
SV 318	Spectravideo	764.640		Collegabili drive per dischi tramite unità di espansione fino a 144 Kb ram, 96 Kb rom
SV 328	Spectravideo	1.062.000		Collegabili drive per dischi tramite unità di espansione espandibile fino a 144 Kb ram, 96 Kb rom
ESPRESS	Spectravideo			Standard MSX - incorporato drive da 3,5
SVI 728	Spectravideo	810.000		Standard MSX - la memoria video occupa 16 Kbyte di ram. L'utente ne può utilizzare 64
HX 22	Toshiba	707.000		Standard MSX - WP incorporato
HX 10	Toshiba	470.000		Standard MSX - l'utente ha a disposizione 64 Kram
LASER 3000	Video Technology L	1.174.000		Testo selezionato da prog. ad 80 colonne compatibile CT/M ed Apple
CX 5M	Yamaha	1.330.000		Standard MSX - music computer di elevate possibilità musicali interfaccia midi incorporata
YC 64	Yashica	716.000		Standard MSX

JACKSON

LA BIBLIOTECA CHE FA TESTO

HOME E PERSONAL COMPUTER

C. Prigmore
IL BASIC IN 30 ORE PER M24 ED M20
Pagine 322, L 32.000
Cod. CL216

Come programmare in BASIC i più diffusi personal computer Olivetti. Un metodo completo e veloce per chi desidera diventare un "professionista" di questo linguaggio su M20 e su M24.

G. Marano
PROGRAMMI PER ATARI 130XE
(con cassetta)
Pagine 68, L 19.000
Cod. CC331

Per l'Atari 130XE è disponibile il libro + cassetta. Propone ottimi programmi rivolti ai raffinati utenti di questo home giudicato tra i più avanzati tecnicamente e più sofisticati esteticamente.

D. Lawrence
IL MANUALE DEL SINCLAIR QL
Pagine 208, L 29.000
Cod. CC287

Non i soliti programmi, ma i listati di un software fuori del comune con la caratteristica peculiare di sfruttare appieno il potente linguaggio di questa macchina: il SuperBASIC.

D. Meadows
IL SUPERBASIC DEL SINCLAIR QL
Pagine 256, L 30.000
Cod. CC286

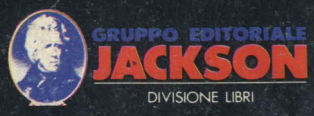
Rivolto a tutti i possessori del Sinclair QL, il libro insegna a dialogare con questo personal computer, permettendo al lettore di capire i trucchi più raffinati della programmazione in SuperBASIC.

G. Marano
PROGRAMMI PER COMMODORE 16
(con cassetta) Pagine 80
L 27.000, Cod. CC324

Programmi originali in formato listato che possono essere immediatamente utilizzati grazie alla cassetta che viene fornita unitamente al libro. Interessanti soprattutto per la loro varietà: grafici, effetti sonori, interessanti utility, e giochi divertenti.

D. Lawrence, M. England
LINGUAGGIO MACCHINA PER IL COMMODORE 16
Pagine 168, L 16.000
Cod. CC329

Dalla descrizione della struttura interna di un chip immaginario alla esposizione dettagliata di come avvengono i calcoli in codice macchina; l'occasione per un approccio professionale al linguaggio macchina, da parte di un buon conoscitore di Basic.



Ogni settimana in edicola

VIDEO BASIC

Venti fantastiche lezioni settimanali su cassetta, per apprendere in modo facile, interattivo e divertente, il BASIC, i principi di funzionamento dell'hardware e le tecniche di programmazione degli home computer più diffusi.
Ogni lezione contiene esercizi di familiarizzazione con la macchina e con il suo linguaggio, in più alcuni giochi di crescente difficoltà, analizzati nella loro struttura.

OGGI IN 5 VERSIONI

C-64 & C-128

MSX

C-16 & PLUS/4

VIC-20

Spectrum

PER DIALOGARE DAVVERO E SUBITO COL TUO COMPUTER

GRUPPO EDITORIALE JACKSON
DIVISIONE GRANDI OPERE

Ogni settimana in edicola

SOFTWARE

APPLICAZIONI
LINGUAGGI
SISTEMI OPERATIVI
E PROGRAMMAZIONE
DEI PERSONAL COMPUTER

WORD PROCESSOR • PASCAL • FORTRAN • DATA BASE • COBOL • "C"... FOGLI ELETTRONICI • MS DOS • C/PM • COMPUTERGRAFICA • XENIX • UNIX • BASIC • LOGO • UCSD

Software si compone di 52 fascicoli settimanali, da rilegare in 5 splendidi volumi:
BASIC I E II • SISTEMI OPERATIVI • LINGUAGGI • APPLICAZIONI •

1° E 2° FASCICOLO A SOLE Lire 2.200

Software, ultimissima novità del Gruppo Editoriale Jackson, fornisce tutti gli strumenti teorici, ma soprattutto pratici, per acquisire la padronanza completa del personal computer. Per risolvere, finalmente, i problemi legati all'uso pratico della macchina; per comprenderne le soluzioni applicative più idonee.
Ottimo per il principiante, che intende accedere al mondo dell'informatica dalla porta principale, ideale per chi desidera approfondirne la conoscenza e acquisire in tal modo una professionalità sempre maggiore.

GRUPPO EDITORIALE JACKSON
DIVISIONE GRANDI OPERE